

基本計画書

基本計画									
事項	記入欄								備考
計画の区分	学部の設置								
フリガナ設置者	ガッコウホリゾン タイヨウガク 学校法人 大正大学								
フリガナ大学の名称	タイヨウガク 大正大学								
大学本部の位置	東京都豊島区西巣鴨三丁目20番1号								
大学の目的	教育基本法及び学校教育法に従い、仏教精神「智慧と慈悲の実践」に則って、すべての人々が平等に包摂される社会の実現に貢献する人材を育成すること								
新設学部等の目的	持続可能な地域社会の発展と人々の幸福（ウェルビーイング）に貢献するため、産業界を含む社会・地域のニーズ等に応え、「デジタル技術を賢明に活用でき、それを地域における課題解決や新たな産業の発展につなげる力をもつ人材」を養成する								
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位	学位の分野	開設時期及び開設年次	所在地
	情報科学部	年	人	年次人	人			年月 第年次	東京都豊島区西巣鴨三丁目20番1号
	グリーンデジタル情報学科	4	60	-	240	学士（情報科学）	工学関係	令和8年 4月 第1年次	
	デジタル文化財情報学科	4	60	-	240	学士（情報科学）			
計		120			480				
同一設置者内における変更状況（定員の移行、名称の変更等）	なし								
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数			
		講義	演習	実験・実習	計				
	情報科学部 グリーンデジタル情報学科	55科目	70科目	3科目	128科目	124単位			
情報科学部 デジタル文化財情報学科	83科目	64科目	6科目	153科目	124単位				
新設分	学部等の名称		基幹教員					助手	基幹教員以外の教員（助手を除く）
			教授	准教授	講師	助教	計		
	情報科学部	グリーンデジタル情報学科	6人 (6)	2人 (2)	0人 (0)	0人 (0)	8人 (8)	0人 (0)	58人 (16)
	a.	基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	6 (6)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	8 (8)	/	/
	b.	基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)		
	小計（a～b）		6 (6)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	8 (8)		
	c.	基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)		
d.	基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
計（a～d）		6 (6)	2 (2)	0 (0)	0 (0)	8 (8)			

大学設置基準別表第一イに定める基幹教員数の四分の三の数 6人

新設	情報科学部 デジタル文化財情報学科	6人 (6)	3人 (3)	0人 (0)	0人 (0)	9人 (9)	0人 (0)	85人 (15)	大学設置基準別表第一イに定める基幹教員数の四分の三の数 6人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	6 (6)	3 (3)	0 (0)	0 (0)	9 (9)	/	/	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	小計（a～b）	6 (6)	3 (3)	0 (0)	0 (0)	9 (9)			
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	計（a～d）	6 (6)	3 (3)	0 (0)	0 (0)	9 (9)			
計	12 (12)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	17 (17)	0 (0)			— (—)
既設	仏教学部 仏教学科	9 (9)	5 (5)	6 (6)	0 (0)	20 (20)	0 (0)	179 (179)	大学設置基準別表第一イに定める基幹教員数の四分の三の数 8人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	9 (9)	5 (5)	6 (6)	0 (0)	20 (20)	/	/	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	小計（a～b）	9 (9)	5 (5)	6 (6)	0 (0)	20 (20)			
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	計（a～d）	9 (9)	5 (5)	6 (6)	0 (0)	20 (20)			
人間学部 人間科学科	8 (8)	3 (3)	1 (1)	0 (0)	12 (12)	0 (0)			142 (142)
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	8 (8)	3 (3)	1 (1)	0 (0)	12 (12)	/	/		
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
小計（a～b）	8 (8)	3 (3)	1 (1)	0 (0)	12 (12)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
計（a～d）	8 (8)	3 (3)	1 (1)	0 (0)	12 (12)				

既	人間学部 社会福祉学科	8	0	1	0	9	0	153	大学設置基準別表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 6 人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	(8)	(0)	(1)	(0)	(9)	(0)	(153)	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	小計（a～b）	(8)	(0)	(1)	(0)	(9)	(0)	(153)	
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	計（a～d）	(8)	(0)	(1)	(0)	(9)	(0)	(153)	
設	臨床心理学部 臨床心理学科	6	7	2	1	16	0	133	大学設置基準別表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 8 人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	(6)	(7)	(2)	(1)	(16)	(0)	(133)	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	小計（a～b）	(6)	(7)	(2)	(1)	(16)	(0)	(133)	
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	計（a～d）	(6)	(7)	(2)	(1)	(16)	(0)	(133)	
分	文学部 人文学科	6	4	0	0	10	0	138	大学設置基準別表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 5 人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	(6)	(4)	(0)	(0)	(10)	(0)	(138)	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	小計（a～b）	(6)	(4)	(0)	(0)	(10)	(0)	(138)	
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	計（a～d）	(6)	(4)	(0)	(0)	(10)	(0)	(138)	

既	文学部 日本文学科	5	2	0	1	8	0	133	大学設置基準別表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 5 人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	(5)	(2)	(0)	(1)	(8)	(0)	(133)	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(aに該当する者を除く)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	小計(a~b)	(5)	(2)	(0)	(1)	(8)	(0)	(133)	
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(a又はbに該当する者を除く)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(a, b又はcに該当する者を除く)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	計(a~d)	(5)	(2)	(0)	(1)	(8)	(0)	(133)	
設	文学部 歴史学科	6	3	3	0	12	0	169	大学設置基準別表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 6 人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	(6)	(3)	(3)	(0)	(12)	(0)	(169)	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(aに該当する者を除く)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	小計(a~b)	(6)	(3)	(3)	(0)	(12)	(0)	(169)	
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(a又はbに該当する者を除く)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(a, b又はcに該当する者を除く)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	計(a~d)	(6)	(3)	(3)	(0)	(12)	(0)	(169)	
分	表現学部 表現文化学科	5	2	3	0	10	0	166	大学設置基準別表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 5 人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	(5)	(2)	(3)	(0)	(10)	(0)	(166)	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(aに該当する者を除く)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	小計(a~b)	(5)	(2)	(3)	(0)	(10)	(0)	(166)	
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(a又はbに該当する者を除く)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(a, b又はcに該当する者を除く)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	計(a~d)	(5)	(2)	(3)	(0)	(10)	(0)	(166)	

既	表現学部 メディア表現学科	4	3	2	0	9	0	167	大学設置基準別表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 6 人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	(4)	(3)	(2)	(0)	(9)	(0)	(167)	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	小計（a～b）	(4)	(3)	(2)	(0)	(9)	(0)	(167)	
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	計（a～d）	(4)	(3)	(2)	(0)	(9)	(0)	(167)	
設	地域創生学部 地域創生学科	5	6	1	1	13	0	129	大学設置基準別表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 8 人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	(5)	(6)	(1)	(1)	(13)	(0)	(129)	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	小計（a～b）	(5)	(6)	(1)	(1)	(13)	(0)	(129)	
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	計（a～d）	(5)	(6)	(1)	(1)	(13)	(0)	(129)	
分	地域創生学部 公共政策学科	9	3	1	1	14	0	143	大学設置基準別表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 8 人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	(9)	(3)	(1)	(1)	(14)	(0)	(143)	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	小計（a～b）	(9)	(3)	(1)	(1)	(14)	(0)	(143)	
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	
	計（a～d）	(9)	(3)	(1)	(1)	(14)	(0)	(143)	

既 設 分	その他（学修支援センター等）		7 (7)	1 (1)	4 (4)	0 (0)	12 (12)	0 (0)	0 (0)	
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの		7 (7)	1 (1)	4 (4)	0 (0)	12 (12)			
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）		0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	小計（a～b）		7 (7)	1 (1)	4 (4)	0 (0)	12 (12)			
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）		0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）		0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	計（a～d）		7 (7)	1 (1)	4 (4)	0 (0)	12 (12)			
計		79 (79)	39 (39)	24 (24)	4 (4)	146 (146)	0 (0)			— (—)
合計		91 (91)	44 (44)	24 (24)	4 (4)	163 (163)	0 (0)	— (—)		
職種		専属			その他		計		※事務職員にチューターを含む	
事務職員		153人 (151)			36人 (36)		189人 (187)			
技術職員		2 (2)			0 (0)		2 (2)			
図書館職員		14 (14)			0 (0)		14 (14)			
その他の職員		1 (1)			0 (0)		1 (1)			
指導補助者		0 (0)			0 (0)		0 (0)			
計		170人 (168)			36人 (36)		206人 (204)			
校 地 等	区分	専用	共用	共用する他の学校等の専用		計		校舎敷地のうち、21,135.55㎡は(学)佛教教育学園から貸与 [貸与期間]R8.4から20年間		
	校舎敷地	67,988.59㎡	0㎡	0㎡		67,988.59㎡				
	その他	5,035.94㎡	0㎡	0㎡		5,035.94㎡				
合計		73,024.53㎡	0㎡	0㎡		73,024.53㎡				
校舎		専用	共用	共用する他の学校等の専用		計				
		64,658.39㎡ (64,383.39㎡)	0㎡ (0㎡)	0㎡ (0㎡)		64,658.39㎡ (64,383.39㎡)				
教室・教員研究室		教室	186室	教員研究室		164室		大学全体		
図 書 ・ 設 備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	電子図書 〔うち外国書〕	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕	機械・器具 点	標本 点	電子ジャーナルは大学全体で共用		
	情報科学部 (グリーンデジタル 情報学科・デジタル 文化財情報学科)	39080 [3047] (35472 [2960])	1394 [108] (456 [46])	369 [20] (369 [20])	9812 [9807] (9812 [9807])	0 (0)	0 (0)			
	計	39080 [3047] (35472 [2960])	1394 [108] (456 [46])	369 [20] (369 [20])	9812 [9807] (9812 [9807])	0 (0)	0 (0)			
スポーツ施設等	スポーツ施設		講堂		厚生補導施設		大学全体			
	1679.35㎡		0㎡		5309.89㎡					

経費の見積り及び維持方法の概要	区分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	共同研究費は大学全体 図書購入費には電子ジャーナル(運用コスト含む)を含む。	
		教員1人当り研究費等		400千円	400千円	400千円	400千円	- 千円		- 千円
		共同研究費等		11,000千円	11,000千円	11,000千円	11,000千円	- 千円		- 千円
		図書購入費	15,312千円	10,039千円	8,767千円	4,923千円	395千円	- 千円		- 千円
	設備購入費	331,171千円	1,018,828千円	1,200千円	1,800千円	2,400千円	- 千円	- 千円		
学生1人当り納付金			第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次		
			1,662千円	1,462千円	1,462千円	1,462千円	- 千円	- 千円		
学生納付金以外の維持方法の概要			寄付金、雑収入 他							
既設大学等の状況	大学等の名称	大正大学								
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	収容定員充足率	開設年度	所在地	
	仏教学部	年	人	年次人	人		0.87 《0.84》			
	仏教学科	4	100	3年次33	466	学士(仏教学)	0.87 《0.84》	平成22年度		
	人間学部						0.89			
	人間科学科	4	120	-	240	学士(人間科学)	0.90	令和6年度		
	社会福祉学科	4	65	-	130	学士(社会福祉学)	0.89	令和6年度		
	社会共生学部									
	公共政策学科		-	-	-	学士(公共政策学)	-	令和2年度	令和6年度より募集停止	
	社会福祉学科		-	-	-	学士(社会福祉学)	-	令和2年度	令和6年度より募集停止	
	心理社会学部									
	人間科学科		-	-	-	学士(人間科学)	-	平成28年度	令和6年度より募集停止	
	臨床心理学科		-	-	-	学士(臨床心理学)	-	平成28年度	令和6年度より募集停止	
	臨床心理学部						0.93			
	臨床心理学科	4	110	-	220	学士(臨床心理学)	0.93	令和6年度	東京都豊島区西巢鴨三丁目20番1号	
	文学部						1.06 《1.04》			
	人文学科	4	65	3年次2	264	学士(人文学)	1.16 《1.12》	平成22年度		
	日本文学科	4	70	2	284	学士(日本文学)	1.08 《1.06》	平成27年度		
	歴史学科	4	160	2	644	学士(歴史学)	1.02 《1.00》	平成15年度		
	表現学部						1.07 《1.05》			
表現文化学科	4	80	-	570	学士(表現文化)	1.14 《1.12》	平成22年度	令和6年度入学定員減(125人)		
メディア表現学科	4	155	-	310	学士(メディア表現)	0.72	令和6年度			
地域創生学部						0.96 《0.95》				
地域創生学科	4	100	-	400	学士(経済学)	0.97 《0.95》	平成28年度			
公共政策学科	4	100	-	200	学士(公共政策学)	0.95	令和6年度			

附属施設の概要	<p>名称：総合仏教研究所</p> <p>目的：本学の設立理念である仏教精神の体現を基盤として、仏教とその文化に関する研究及び有為な研究者の育成を行う。</p> <p>所在地：東京都豊島区西巣鴨三丁目20番1号</p> <p>設置年月：昭和32年4月</p> <p>規模等：259.26㎡（教育・研究棟の一部）</p>
	<p>名称：カウンセリング研究所</p> <p>目的：本学の設立理念である仏教精神の体現を基盤として、カウンセリングの理論・技法及びその実践に関する教育と研究を行う。</p> <p>所在地：東京都豊島区西巣鴨三丁目20番1号</p> <p>設置年月：昭和38年4月</p> <p>規模等：296.13㎡（教育・研究棟の一部）</p>
	<p>名称：地域構想研究所</p> <p>目的：地域課題解決のための基礎研究を行い、地域創生のための新しい価値を「共創」することによって地域や社会に貢献する。</p> <p>所在地：東京都北区滝野川6丁目2番3号</p> <p>設置年月：平成26年10月</p> <p>規模等：547.60㎡（研究棟の一部）</p>
	<p>名称：エンロールメント・マネジメント研究所</p> <p>目的：学生の入学前から卒業後までの一貫した情報を収集・分析・提供し、教育・研究・社会貢献等の企画・立案・支援を行い、本学のみならず大学教育全体に貢献する。</p> <p>所在地：東京都豊島区西巣鴨三丁目20番1号</p> <p>設置年月：平成29年10月</p> <p>規模等：75.66㎡（教育・研究棟の一部）</p>

(注)

- 1 共同学科の認可の申請及び届出の場合、「計画の区分」、「新設学部等の目的」、「新設学部等の概要」、「教育課程」及び「新設分」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 2 「新設分」及び「既設分」の備考の「大学設置基準別表第一イ」については、専門職大学にあつては「専門職大学設置基準別表第一イ」、短期大学にあつては「短期大学設置基準別表第一イ」、専門職短期大学にあつては「専門職短期大学設置基準別表第一イ」にそれぞれ読み替えて作成すること。
- 3 「既設分」については、共同学科等に係る数を除いたものとする。
- 4 私立の大学の学部又は短期大学の学科の収容定員に係る学則の変更の届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「教室・教員研究室」、「図書・設備」及び「スポーツ施設等」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 大学等の廃止の認可の申請又は届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「校地等」、「校舎」、「教室・教員研究室」、「図書・設備」、「スポーツ施設等」及び「経費の見積もり及び維持方法の概要」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 6 「教育課程」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 7 空欄には、「－」又は「該当なし」と記入すること。

教育課程等の概要																	
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)																	
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹(助手を除く) 教員以外の教員	
第Ⅰ類科目	人間の探究Ⅰ	1①		2			○								2	共同	
	人間の探究Ⅱ	1②		2			○								2	共同	
	人間の探究Ⅲ	1④		2			○								2	共同	
	小計(3科目)	—	—	6	0	0	—	—	—	0	0	0	0	0	2		
	社会の探究Ⅰ	1①		2			○								2	共同	
	社会の探究Ⅱ	1②		2			○								2	共同	
	社会の探究Ⅲ	1④		2			○								2	共同	
	小計(3科目)	—	—	6	0	0	—	—	—	0	0	0	0	0	2		
	自然の探究Ⅰ	1①		2			○								2	共同	
	自然の探究Ⅱ	1②		2			○								2	共同	
	自然の探究Ⅲ	1④		2			○								2	共同	
	小計(3科目)	—	—	6	0	0	—	—	—	0	0	0	0	0	2		
	総合英語Ⅰ	1①		1				○							3	メディア(一部)	
	総合英語Ⅱ	1②		1				○							3	メディア(一部)	
	総合英語Ⅲ	1④		1				○							3	メディア(一部)	
	小計(3科目)	—	—	3	0	0	—	—	—	0	0	0	0	0	3		
	データサイエンスⅠ	1①		1				○							2	共同	
	データサイエンスⅡ	1②		1				○							2	共同	
	データサイエンスⅢ	1④		1				○							2	共同	
	データサイエンスⅣ	2①		1				○			2				2	共同	
データサイエンスⅤ	2②		1				○			2				1	共同		
データサイエンスⅥ	2④		1				○			2				1	共同		
小計(6科目)	—	—	6	0	0	—	—	—	2	0	0	0	0	3			
リーダーシップⅠ	2①		1				○							6			
リーダーシップⅡ	2②		1				○			1							
リーダーシップⅢ	2④		1				○			1							
小計(3科目)	—	—	3	0	0	—	—	—	0	1	0	0	0	6			
第Ⅱ類科目	学部共通 科学・数学系基礎科目	数学基礎Ⅰ	1前	○	2			○			1					1	
		数学基礎Ⅱ	1③	○	2			○			1					1	
		数学応用	2③			2			○		1						
		自然科学基礎	1③	○	2			○			1					1	オムニバス
		地球科学と自然災害	2②			2		○			2						オムニバス
		生物・生態学基礎	2①			2		○								1	
		地球物理学概論	2④			1		○								1	
		物理化学基礎	2①			1		○								1	
小計(8科目)	—	—	6	8	0	—	—	—	2	0	0	0	0	4			

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考			
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員以外の教員		
第Ⅱ類科目	学部共通 情報系基礎科目	情報概論とアルゴリズム	○	2			○									1	共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同 共同	
		情報倫理・知的財産権	○	1				○			1							
		情報システム概論と産業進化	○	1					○									1
		情報理論	○	1	1				○									1
		情報セキュリティ概論	○	1					○									1
		プログラミング入門Ⅰ	○	2					○		1	1						2
		プログラミング入門Ⅱ			2				○		1	1						2
		データ分析基礎	○	2					○		1							
		AI基礎			2				○									1
		開発演習	○	2					○		1							1
		計算機ネットワークⅠ	○	1					○			1						
		データベース	○	1					○									1
		情報モデリング	○	1					○		1							
		情報システムアーキテクチャ			1				○		1							
		プロジェクトマネジメント	○	1					○		1							1
		ソフトウェア工学	○	2					○		1							
		IoT演習	○	2					○		1	1						
小計 (17科目)	—	—	—	19	6	0	—	—	4	1	0	0	0	0	5			
情報系応用科目	計算機ネットワークⅡ			1				○								1	メディア	
	Webアプリケーション			1				○								1	メディア	
	情報セキュリティ技術			1				○								1	メディア	
	社会シミュレーション			2				○								1		
	3DCG・VR演習			2				○								1		
	AI応用Ⅰ			2				○		1								
	AI応用Ⅱ			2				○								1		
	品質工学			1				○		1								
	ユーザビリティ			1				○								1		
	クラウドインフラ演習			2				○								1		
	ドローン学			2				○								1		
	ドローンパイロット演習	1休・2休		2				○		2	1						共同	
	3DCAD演習			2				○								1	メディア	
	インフラCAD演習			2				○								1	メディア	
小計 (14科目)	—	—	—	0	23	0	—	—	4	1	0	0	0	0	9			
専門部門	グリーン系基礎科目	グリーン社会概論	○	2				○		1						1	オムニバス	
		GIS入門	○	2					○	1								
		デジタル測量学演習	○	2					○	1						2	オムニバス・一部共同	
		環境センシング演習	○	2					○	1	1						共同	
		自然環境概論			2				○	1								共同
		グリーンインフラ論Ⅰ			2				○	2								共同
		グリーンインフラ論Ⅱ			2				○	2								オムニバス・一部共同
		グリーンビジネス論Ⅰ			2				○									
グリーンビジネス論Ⅱ			2				○		1									
小計 (9科目)	—	—	—	8	10	0	—	—	3	1	0	0	0	0	3			

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員以外 の教員	
第II類科目	グリーン系応用科目	リモートセンシング演習	2③					○							1	オムニバス・一部共同 オムニバス・一部共同 共同 共同	
		水環境センシング演習	3②					○			1	1					
		地域生態調査・活用演習	3①						○		1	1					
		3次元モデル作成演習	3④						○		1						
		社会実装合意形成演習	3休						○		1	1			1		
		グリーンインフラ計画・設計論	2④						○			1					
		緑地管理デザイン論	3①						○								1
		防災・災害復興論	3②						○		1						
		地域環境文化論	3④						○		1						
		自然活用地域創生・ツーリズム論	2④						○								1
		グリーンNGO・NPO論	3①							○	2						
		持続可能な国土経営論	3②							○							1
		公共データ活用論	3②							○							1
小計(13科目)	—	—	—	0	22	0	—	—	—	2	1	0	0	0	6		
実践知系科目	PBL I (研究実践プロジェクト)	1前	○	2				○		1	2				5	共同	
	PBL II (課題解決プロジェクト)	2前	○	2				○		2	1				5	共同	
	PBL III (価値創造プロジェクト)	3前	○	2				○		3	1				5	共同	
	産学地域連携PBL	3③			2			○		2	1				2	共同	
	国際PBL	2・3・4休			2			○		3					2	共同	
	プレゼミ	3後	○	2				○		6	2						
小計(6科目)	—	—	8	4	0	—	—	—	6	2	0	0	0	8			
卒業研究	卒業研究 I	4前	○	4				○		6	2						
	卒業研究 II	4後	○	4				○		6	2						
	小計(2科目)	—	—	8	0	0	—	—	6	2	0	0	0	0			
第III類科目	ウェルビーイング科目	ウェルビーイング概論	3①②④・4①②			2		○							1	メディア	
		仏教とウェルビーイング	3①②④・4①②			2		○							1	メディア	
		身体と心の健康科学	3①②④・4①②			2		○							1	メディア	
		倫理と幸福の哲学	3①②④・4①②			2		○							1	メディア	
		ウェルビーイング応用実践	3①②④・4①②			2			○						1		
		ウェルビーイングPBL	3①②④・4①②			2			○						1		
		小計(6科目)	—	—	0	12	0	—	—	—	0	0	0	0	0	6	
アントレプレナーシップ育成教育プログラム	基礎	超スマート社会論	3①②④・4①②			2		○							1	メディア	
		地域人イズム論	3①②④・4①②			2		○							1	メディア	
		アントレプレナーシップ論	3①②④・4①②			2		○							1	メディア	
		イントレプレナーシップ論	3①②④・4①②			2		○							1	メディア	
		パブリックサービス論	3①②④・4①②			2		○							1	メディア	
		小計(5科目)	—	—	0	10	0	—	—	—	0	0	0	0	0	5	
	応用	ロジカルシンキング	3①②④・4①②			2		○							1		
		データ分析技法	3①②④・4①②			2			○						1		
		プログラミングの基礎	3①②④・4①②			2			○						1		
		ファイナンスの基礎	3①②④・4①②			2		○							1		
		財務会計の基礎	3①②④・4①②			2		○							1		
		マーケティングの基礎	3①②④・4①②			2		○							1		
言語表現技術	3①②④・4①②			2		○							1				
情報表現技術	3①②④・4①②			2		○							1				
キャリア探究A	3①②④・4①②			2		○							1				
キャリア探究B	3①②④・4①②			2		○							1				
キャリアデザインA	3①②④・4①②			2		○							1				
キャリアデザインB	3①②④・4①②			2		○							1				
コミュニケーション	3①②④・4①②			2		○							1				
リーダーシップ	3①②④・4①②			2		○							1				
ファシリテーション	3①②④・4①②			2		○							1				
プレゼンテーション	3①②④・4①②			2		○							1				
マネジメント	3①②④・4①②			2		○							1				
ビジネス英語	3①②④・4①②			2			○						1				
ビジネス中国語	3①②④・4①②			2			○						1				
小計(19科目)	—	—	—	0	38	0	—	—	—	0	0	0	0	0	16		

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員以外(の教員)	
第Ⅲ類科目 アントレプレナーシップ育成教育	融合・実践 学融合PBL (旅する大学) A	3・4			2			○							1		
	学融合PBL (旅する大学) B	3・4			2			○							1		
	学融合PBL (旅する大学) C	3・4			2			○							1		
	マスターワークショップ	3・4			6			○							1		
	マスターフィールドワーク	3・4			6			○							1		
	マスターインターンシップ	3・4			6				○						1		
	短期留学	3・4			6				○						1		
	海外インターンシップ	3・4			6				○						1		
小計 (8科目)		—	—	0	36	0	—			0	0	0	0	0	2		
合計 (128科目)				—	—	79	169	0	—		6	2	0	0	0	58	
学位又は称号		学士 (情報科学)			学位又は学科の分野				工学関係								
卒業・修了要件及び履修方法							授業期間等										
第Ⅰ類科目30単位、第Ⅱ類科目70単位以上 (必修科目を含む)、第Ⅲ類科目24単位以上、合計124単位以上修得すること。 第Ⅱ類科目として修得した単位は、24単位までの範囲で第Ⅲ類科目に替えて卒業に必要な単位に繰り入れることができる。 第Ⅱ類科目のうち、グリーンインフラ論Ⅰ・Ⅱ、グリーンビジネス論Ⅰ・Ⅱは4単位選択必修とし、Ⅰ・Ⅱはセットで履修すること。 (履修科目の登録の上限：12単位 (1クォーター))							1学年の学期区分					4期					
							1学期の授業期間					7週					
							1時限の授業の標準時間					100分					

教育課程等の概要																	
(情報科学部デジタル文化情報学科)																	
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹へ助手を除く教員	
第Ⅰ類科目	人間の探究Ⅰ	1①		2			○								2	共同	
	人間の探究Ⅱ	1②		2			○								2	共同	
	人間の探究Ⅲ	1④		2			○								2	共同	
	小計(3科目)	—	—	6	0	0	—	—	—	0	0	0	0	0	2		
	社会の探究Ⅰ	1①		2			○			1					1	共同	
	社会の探究Ⅱ	1②		2			○			1					1	共同	
	社会の探究Ⅲ	1④		2			○			1					1	共同	
	小計(3科目)	—	—	6	0	0	—	—	—	1	0	0	0	0	1		
	自然の探究Ⅰ	1①		2			○				1				1	共同	
	自然の探究Ⅱ	1②		2			○				1				1	共同	
	自然の探究Ⅲ	1④		2			○				1				1	共同	
	小計(3科目)	—	—	6	0	0	—	—	—	0	1	0	0	0	1		
	総合英語Ⅰ	1①		1				○								3	メディア(一部)
	総合英語Ⅱ	1②		1				○								3	メディア(一部)
	総合英語Ⅲ	1④		1				○								3	メディア(一部)
	小計(3科目)	—	—	3	0	0	—	—	—	0	0	0	0	0	3		
	データサイエンスⅠ	1①		1				○				1				1	共同
	データサイエンスⅡ	1②		1				○					1			1	共同
	データサイエンスⅢ	1④		1				○				1				1	共同
	データサイエンスⅣ	2①		1				○			1					3	共同
	データサイエンスⅤ	2②		1				○				1				2	共同
データサイエンスⅥ	2④		1				○			1					2	共同	
小計(6科目)	—	—	6	0	0	—	—	—	1	1	0	0	0	3			
リーダーシップⅠ	2①		1				○								6		
リーダーシップⅡ	2②		1				○								1		
リーダーシップⅢ	2④		1				○								1		
小計(3科目)	—	—	3	0	0	—	—	—	0	0	0	0	0	7			
第Ⅱ類科目	学部共通 科学・数学系基礎科目	数学基礎Ⅰ	1前	○	2			○			1					1	オムニバス オムニバス
		数学基礎Ⅱ	1③	○	2			○			1					1	
		数学応用	2③			2			○							1	
		自然科学基礎	1③	○	2			○			1					1	
		地球科学と自然災害	2②			2			○							2	
		生物・生態学基礎	2①			2			○							1	
		地球物理学概論	2④			1			○							1	
		物理化学基礎	2①			1			○			1					
		小計(8科目)	—	—	6	8	0	—	—	—	2	0	0	0	0	4	
	情報系基礎科目	情報概論とアルゴリズム	1前	○	2			○				1					1
		情報倫理・知的財産権	2①	○	1			○									1
		情報システム概論と産業進化	1③	○	1			○			1						1
		情報理論	2③			1			○								1
		情報セキュリティ概論	2①	○	1			○				1					2
		プログラミング入門Ⅰ	1前	○	2				○			2					2
		プログラミング入門Ⅱ	1後			2			○			2					2
		データ分析基礎	1③	○	2				○								1
		AI基礎	2③			2			○		1						1
		開発演習	2④	○	2					○		1					1
	小計(10科目)	—	—	19	6	0	—	—	—	2	2	0	0	0	6		
	情報系基礎科目	計算機ネットワークⅠ	2①	○	1				○							1	共同 共同
データベース		2②	○	1				○			1				1		
情報モデリング		2①	○	1				○							1		
情報システムアーキテクチャ		3②			1			○							1		
プロジェクトマネジメント		2④	○	1				○		1					1		
ソフトウェア工学		2④	○	2				○							1		
IoT演習		3①	○	2				○							2		
小計(7科目)	—	—	19	6	0	—	—	—	2	2	0	0	0	6			

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員(助手を除く)以外の教員	
第II類科目 学部共通 情報系応用科目	計算機ネットワークII	2②			1			○								1	メディア
	Webアプリケーション	3①			1			○								1	
	情報セキュリティ技術	2③			1			○								1	メディア
	社会シミュレーション	3④			2			○								1	
	3DCG・VR演習	1④			2			○			1						
	AI応用I	3④			2			○								1	
	AI応用II	3④			2			○		1							
	品質工学	3①			1			○								1	
	ユーザビリティ	3②			1			○								1	
	クラウドインフラ演習	3②			2			○								1	
	ドローン学	1③			2			○								1	
	ドローンパイロット演習	1休・2休			2			○								3	共同
	3DCAD演習	1④			2			○								1	メディア
	インフラCAD演習	2③			2			○								1	メディア
小計(14科目)	—	—	—	23	0		—		1	1	0	0	0	0	12		
専門部門 文化財系基礎科目	文化財概論	1③	○	2				○			2						オムニバス
	デジタル文化財概論	2①	○	2				○				1				1	オムニバス・一部共同
	デジタル文化財演習I	2②	○	2				○				1				2	オムニバス・一部共同
	文化財基礎研究	2②	○	2				○			1						
	文化財演習	2後	○	2				○			1						
	日本文化論	2③			2			○			1						
	文化財史料論	2②			2			○								1	
	自然遺産基礎研究	3①			2			○			1						
	デジタルアーカイブ論	2④			2			○								1	
	文化財GIS活用論	2③			2				○							1	
	デジタル形状計測学A(表面形状)	2④	○	2					○			1				1	
	デジタル形状計測学B(内部構造)	3①	○	2					○		2						オムニバス・一部共同
	小計(12科目)	—	—	14	10	0		—		3	1					6	
文化財系応用科目	文化財環境論	3①			2			○			1						
	文化財保護政策論	3①			2			○			1						
	文化財の修理と複製	3②			2			○			2						オムニバス
	生物文化多様性論	3②			2			○								1	
	デジタル文化財とライセンス管理	3①			2			○								1	
	デジタル文化財の活用と地域ビジネス	3④			1			○								1	
	コンテンツデータマネジメント論	3④			1			○								2	オムニバス・一部共同
	デジタル文化財演習IIA	3②			2			○			1					1	共同
	デジタル文化財演習IIB	3②			2			○		1							
	デジタル文化財演習IIC	3④			2			○		1						1	共同
デジタル文化財演習IID	3②			2			○		1								
小計(11科目)	—	—	18	40	0		—		3	1	0	0	0	0	6		
実践知系科目	PBL I (研究実践プロジェクト)	1前	○	2				○			3	2				3	共同
	PBL II (課題解決プロジェクト)	2前	○	2				○			2	3				3	共同
	PBL III (価値創造プロジェクト)	3前	○	2				○			3	2				4	共同
	産学地域連携PBL	3③			2			○			2					3	共同
	国際PBL	2・3・4休			2			○			2					3	共同
プレゼミ	3後	○	2				○			6	3						
小計(6科目)	—	—	8	4	0		—		6	3	0	0	0	0	7		
卒業研究	卒業研究I	4前	○	4				○			6	3					
	卒業研究II	4後	○	4				○			6	3					
	小計(2科目)	—	—	8	0	0		—		6	3	0	0	0	0		

科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		基幹教員以外の教員
第Ⅲ類科目 学芸員資格科目	生涯学習概論	2後・3後			2		○								1	メディア
	博物館概論	2②④・3②④			2		○								1	
	博物館資料論	2②③・3②③			2		○								2	
	博物館資料保存論	2休・3休			2		○								1	
	博物館展示論	2前③・3前③			2		○								1	
	博物館経営論	2①④・3①④			2		○								1	
	博物館情報・メディア論	2①④・3①④			2		○								1	
	博物館教育論	2後・3後			2		○								1	
	仏教と歴史	2②③・3②③・4②③			2		○								2	
	日本の歴史書	2②④・3②④・4②④			2		○								1	
	中国の歴史書	2③・3③・4③			2		○								1	
	東洋文化史	2③・3③・4③			2		○								1	
	仏教美術研究A	2前・3前・4前			2		○								1	
	仏教美術研究B	2④・3④・4④			2		○								1	
	仏教美術研究C	2後・3後・4後			2		○								1	
	日本文化総論	2前・3前・4前			2		○								1	
	日本文学総論	2①・3①・4①			2		○								1	
	民俗学概論	2③・3③・4③			2		○								1	
	歴史地理学	2②③・3②③・4②③			2		○								1	
	美術工芸史概説	2②・3②・4②			2		○								1	
	考古学概説	2③・3③・4③			2		○								1	
	博物館実習Ⅰ-A	3前			1				○						6	
	博物館実習Ⅰ-B	3後			1				○						6	
	博物館実習Ⅱ	4通			2				○						3	
小計(24科目)	—	—	—	0	46	0	—	—	—	1	0	0	0	0	28	
ウエルビーイング科目	ウエルビーイング概論	3①②④・4①②			2		○								1	メディア
	仏教とウエルビーイング	3①②④・4①②			2		○								1	メディア
	身体と心の健康科学	3①②④・4①②			2		○								1	メディア
	倫理と幸福の哲学	3①②④・4①②			2		○								1	メディア
	ウエルビーイング応用実践	3①②④・4①②			2			○							1	
	ウエルビーイングPBL	3①②④・4①②			2			○							1	
小計(6科目)	—	—	—	0	12	0	—	—	0	0	0	0	0	6		
アントレプレナーシップ育成教育プログラム	基礎															
	超スマート社会論	3①②④・4①②			2		○								1	メディア
	地域人イズム論	3①②④・4①②			2		○								1	メディア
	アントレプレナーシップ論	3①②④・4①②			2		○								1	メディア
	イントレプレナーシップ論	3①②④・4①②			2		○								1	メディア
	パブリックサービス論	3①②④・4①②			2		○								1	メディア
	小計(5科目)	—	—	—	0	10	0	—	—	0	0	0	0	0	5	
	応用															
	ロジカルシンキング	3①②④・4①②			2		○								1	
	データ分析技法	3①②④・4①②			2			○		1						
	プログラミングの基礎	3①②④・4①②			2			○		1						
	ファイナンスの基礎	3①②④・4①②			2		○								1	
	財務会計の基礎	3①②④・4①②			2		○								1	
	マーケティングの基礎	3①②④・4①②			2		○								1	
	言語表現技術	3①②④・4①②			2		○								1	
情報表現技術	3①②④・4①②			2		○								1		
キャリア探究A	3①②④・4①②			2		○								1		
キャリア探究B	3①②④・4①②			2		○								1		
キャリアデザインA	3①②④・4①②			2		○								1		
キャリアデザインB	3①②④・4①②			2		○								1		
コミュニケーション	3①②④・4①②			2		○								1		
リーダーシップ	3①②④・4①②			2		○								1		
ファシリテーション	3①②④・4①②			2		○								1		
プレゼンテーション	3①②④・4①②			2		○								1		
マネジメント	3①②④・4①②			2		○								1		
ビジネス英語	3①②④・4①②			2			○							1		
ビジネス中国語	3①②④・4①②			2			○							1		
小計(19科目)	—	—	—	0	38	0	—	—	1	0	0	0	0	0	16	
第Ⅲ類科目 アントレプレナーシップ育成教育プログラム 融合・実践	学融合PBL(旅する大学)A	3・4			2			○							1	
	学融合PBL(旅する大学)B	3・4			2			○							1	
	学融合PBL(旅する大学)C	3・4			2			○							1	
	マイスターワークショップ	3・4			6			○							1	
	マイスターフィールドワーク	3・4			6			○							1	
	マイスターインターンシップ	3・4			6				○						1	
	短期留学	3・4			6					○					1	
	海外インターンシップ	3・4			6					○					1	
小計(8科目)	—	—	—	0	36	0	—	—	0	0	0	0	0	2		
合計(153科目)	—	—	—	103	233	0	—	—	6	3	0	0	0	85		

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授 業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考
				必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験 ・ 実 習	教 授	准 教 授	講 師	助 教	助 手	
学位又は称号	学士（情報科学）		学位又は学科の分野			工学関係									
卒業・修了要件及び履修方法						授業期間等									
第Ⅰ類科目30単位、第Ⅱ類科目70単位以上（必修科目を含む）、第Ⅲ類科目24単位以上、合計124単位以上修得すること。 第Ⅱ類科目として修得した単位は、24単位までの範囲で第Ⅲ類科目に替えて卒業に必要な単位に繰り入れることができる。 第Ⅱ類科目のうち、デジタル文化財演習ⅡA、ⅡBから1科目2単位選択必修。 （履修科目の登録の上限：12単位（1クォーター））						1学年の学期区分			4期						
						1学期の授業期間			7週						
						1時限の授業の標準時間			100分						

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第Ⅰ類科目	人間の探究Ⅰ		「人間の探究」は3クォーター（合計6単位：100分科目×週2回）にわたって開講する。第1クォーターに開講する「人間の探究Ⅰ」は、人間が築いた「文化」（文学・歴史・哲学・思想・宗教・芸術など）を通じて多様性と包摂の考え方を学び、世界や日本、地域、そして他者・自己を観る視点を養いながら、自らの生き方について考えを深めることを目的とする。科目は講義形式を基本としつつ、適宜グループワークを取り入れたアクティブラーニングを実施する。担当教員が設定したテーマに関する基礎的な知識を身につけながら、自分自身を理解する力や多様性を尊重する力を身につけることをめざす。また、他者との対話を通じて自己理解を深め、表現力を高めつつ、自ら学ぶ姿勢を整える。「人間の探究Ⅰ」では、高校の学びから大学の学びへの転換を図るとともに、これまでの自分を分析、現状を把握することで、自己理解と大学での学びのための土台を形成する。	共同
	人間の探究Ⅱ		第2クォーターに開講する。「人間の探究Ⅰ」に引き続いて、人間が築いた「文化」（文学・歴史・哲学・思想・宗教・芸術など）を通じて多様性と包摂の考え方を学び、世界や日本、地域、そして他者・自己を観る視点を養いながら、自らの生き方について考えを深めることを目的とする。授業は講義形式を基本としつつ、適宜グループワークを取り入れたアクティブラーニングを実施する。担当教員が設定したテーマについて知識と理解を深めながら、自分自身を理解する力や多様性を尊重する力を身につけることをめざす。また、他者と対話することを通じて自己理解を深め、表現力を高めつつ、自ら学ぶ姿勢を整える。「人間の探究Ⅱ」では、これまでの学びや自己理解をふまえて、「大学で学ぶことの意味」をテーマとしたレポートを作成することで、自らの学びの意味を模索する。	共同
	人間の探究Ⅲ		第4クォーターに開講する。「人間の探究Ⅱ」に引き続いて、人間が築いた「文化」（文学・歴史・哲学・思想・宗教・芸術など）を通じて多様性と包摂の考え方を学び、世界や日本、地域、そして他者・自己を観る視点を養いながら、自らの生き方について考えを深めることを目的とする。授業は講義形式を基本としつつ、適宜グループワークを取り入れたアクティブラーニングを実施する。担当教員が設定したテーマに関する知識と経験を統合しながら、自分なりの人間観や世界観の形成をめざす。「人間の探究Ⅲ」では、「人間の探究Ⅰ」「人間の探究Ⅱ」で起こってきた過去と現在の自分に関する理解をもとに、これから自分が世界や社会、他者とどうつながり貢献していくかを考え、「未来計画書」を作成することで自分の生き方について自分なりの展望を持つ。	共同
	社会の探究Ⅰ		「社会の探究」は、3クォーター（6単位：100分授業×週2回）にわたって開講し、知識・情報・データを活用しながら仲間とともに地域社会の課題を発見し、主体性を持って解決策を考え、提案することを通じて、変動が激しい社会を生き抜くために不可欠な「他者と対話し、協働しながら、困難を乗り越えて主体的に課題解決に挑む力」を身につけることを目的とする。授業は、デザイン思考を念頭に他者への共感を通して問題の本質を見極め、課題を設定し、仲間とともに知識・情報・データを活用しながら創造的な解決策を考え、それを表現するというプロセスからなるプロジェクト型の学習で構成される。「社会の探究Ⅰ」では、「社会の探究Ⅱ」で展開されるミニプロジェクトに取り組みするための助走期間として、ソーシャル・スキル、デザイン思考、プレゼンテーションのスキル、担当教員が設定したテーマを学びながら、仲間とともに学ぶ関係性を構築することをめざす。	共同
	社会の探究Ⅱ		第2クォーターに開講する。「社会の探究Ⅰ」に引き続いて、知識・情報・データを活用しながら仲間とともに地域社会の課題を発見し、主体性を持って解決策を考え、提案することを通じて、変動が激しい社会を生き抜くために不可欠な「他者と対話し協働しながら、困難を乗り越えて主体的に課題解決に挑む力」を身につけることを目的とする。授業は、デザイン思考を念頭に他者への共感を通して問題の本質を見極め、課題を設定し、仲間とともに知識・情報・データを活用しながら創造的な解決策を考え、それを表現するというプロセスからなるプロジェクト型の学習で構成される。「社会の探究Ⅱ」では、ミニプロジェクトをおこなう。担当教員が設定したテーマを学ぶことにより知識を理解するとともに、情報の収集、課題の発見・問題の解決、プレゼンテーションに取り組みすることで、「得た知識や情報を主体的に活用する力」を育て、「他者と対話し、協働する力」を深める。	共同
	社会の探究Ⅲ		第4クォーターに開講する。「社会の探究Ⅱ」に引き続いて、知識・情報・データを活用しながら仲間とともに地域社会の課題を発見し、主体性を持って解決策を考え、提案することを通じて、変動が激しい社会を生き抜くために不可欠な「他者と対話し協働しながら、困難を乗り越えて主体的に課題解決に挑む力」を身につけることを目的とする。授業は、デザイン思考を念頭に他者への共感を通して問題の本質を見極め、課題を設定し、仲間とともに知識・情報・データを活用しながら創造的な解決策を考え、それを表現するというプロセスからなるプロジェクト型の学習で構成される。「社会の探究Ⅲ」では、これまでの学びを統合しながら、大学周辺地域を対象としたファイナルプロジェクトを実施する。地域に密着して隠れた魅力や問題を見出し、仲間とともに課題を設定し、困難を乗り越えて具体的な解決策、創造的な企画案をまとめることで、一年間の学びの集大成とする。	共同

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第 I 類 科 目	自然の探究Ⅰ		「自然の探究」は3クォーター（6単位：100分授業×週2回）にわたって開講する。第1クォーターに開講する「自然の探究Ⅰ」は、「自然」をめぐるさまざまな問題に対して、知識・情報・データをもとに主体的に「問い（疑問）」を抱き、根拠にもとづきながら自分なりの解を探究できるようになることを目的とする。授業は講義形式で進めつつ、適宜、グループワークを主としたアクティブラーニングを実施することにより、対人力の涵養も図る。また「自然の探究」では、論理的な思考を涵養し、探究を進めるための一助として、レポート・論文作成の技法を身につけることをめざす。「自然の探究Ⅰ」では、レポート・論文作成の前提として思考力や表現・表記について学ぶとともに、大学のレポートと高校までの感想文との相違など、レポート作成上の基礎について理解を深める。	共同
	自然の探究Ⅱ		第2クォーターに開講する。「自然の探究Ⅰ」に引き続いて、「自然」をめぐるさまざまな問題に対して知識・情報・データをもとに主体的に「問い（疑問）」を抱き、根拠にもとづきながら自分なりの解を探究できるようになることを目的とする。授業は講義形式で進めつつ、適宜、グループワークを主としたアクティブラーニングを実施することにより、対人力の涵養も図る。「自然の探究Ⅱ」では、担当教員が設定したテーマについて理解を深めることにより、探究に必要な知識・情報・データの理解力を涵養するとともに、第1クォーターに引き続きレポート作成のトレーニングにも力を入れる。第2クォーターでは、とくに発想力や読解力といったレポート・論文を書くための基礎能力を身につけることをめざす。	共同
	自然の探究Ⅲ		第4クォーターに開講する。「自然の探究Ⅱ」に引き続いて、「自然」をめぐるさまざまな問題に対して知識・情報・データをもとに主体的に「問い（疑問）」を抱き、根拠にもとづきながら自分なりの解を探究できるようになることを目的とする。授業は講義形式で進めつつ、適宜、グループワークを主としたアクティブラーニングを実施することにより、対人力の涵養も図る。「自然の探究Ⅲ」は授業のテーマに関して自ら「問い」を立て、その問いに対する自身の「答え」を論証することをめざす。つまり、自然科学についての課題の探究にあたって知識・情報・データを主体性をもって活用する力と、論理的な思考力やレポート・論文作成のスキルにもとづいて、論証型の文章（アカデミック・エッセイ）を執筆することを一年間の学びの集大成とする。	共同
	総合英語Ⅰ		「総合英語」では、年間を通して一貫した方針の下、対面授業とオンデマンド型授業を組み合わせることで、総合的な英語力の育成を目的とする。対面授業では、多様なトピックの中から語彙や表現を学び、ペアワークやグループワーク、発表といった活動を通じてコミュニケーションに必要な英語力を身につけるとともに、大学生として必要なリーディング力の強化を図る。eラーニングシステムを使ったオンデマンド型授業では、語彙や文法、リスニングリーディング演習をおこない、自律的な英語学習を促しながら情報収集や意見の発信に必要な英語力を強化する。	メディア（一部）
	総合英語Ⅱ		「総合英語Ⅱ」では、「総合英語Ⅰ」で培った基礎的な英語力を引き継ぎ、無理なく英語力をさらに向上させることを目的とする。対面授業とオンデマンド型授業を組み合わせ、段階的な学びを進める。対面授業では、日常的な話題や学生生活に関連するトピックを中心に、語彙や表現を学ぶ。ペアワークやグループワークを通じてコミュニケーションの場を上げ、簡単なディスカッションやショートスピーチの練習を行う。また、文章構造の理解を深めることで、リーディング力の向上を図る。eラーニングシステムを活用したオンデマンド型授業では、文法やリスニング演習を継続し、英文の正確性と流暢さを高める。これにより、自律的な英語学習の習慣をさらに深める。	メディア（一部）
	総合英語Ⅲ		「総合英語Ⅲ」では、「総合英語Ⅱ」で身につけた中程度の英語力を基盤とし、より実践的な力を無理なく伸ばすことを目指す。対面授業とオンデマンド型授業の両方を活用し、段階的に英語力を高める。対面授業では、身近な社会的テーマや時事的な話題に触れつつ、より多様な語彙や表現を学ぶ。ペアワークやグループワークでの活動を継続し、簡単な意見交換やディスカッションを取り入れる。また、短めの文章の精読や要約練習を通じて、リーディング力を段階的に向上させる。eラーニングシステムを活用したオンデマンド型授業では、引き続き語彙・文法・リスニング演習を行い、実践的なスキルを磨く。自律的な英語学修の習慣を確実に身につけ、以降の自学が可能となる基礎を構築する。	メディア（一部）
	データサイエンスⅠ		演習方式で行う。「データサイエンス」とはデータを用いて新たな科学的および社会に有益な知見を引き出そうとするアプローチのことであり、もはやデータサイエンスがなければ世の中が成り立たないといっても過言ではない。「データサイエンス」科目では、自らとデータサイエンスとつなぐ道を開くために、データとは何なのか、データを活用するとはどういうことなのかを学ぶ講義を開催する。データサイエンスⅠでは、データサイエンスとは何かを学び、更に身近な事例や社会で活用されている事例を通してデータを活用するスキルの必要性を理解すると同時に統計学の基礎知識を習得する。またPCやデータを利用する際に必要となる情報リテラシーについても学ぶ。演習では統計の基礎知識と連動してExcelの基本操作を習得する。 (3大森宏：R8) (8伊賀彩子：R9～)	共同

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第Ⅰ類科目	データサイエンスⅡ		演習方式で行う。データサイエンスⅡでは、世の中におけるデータサイエンスの現状や及ぼす影響等について幅広く学び、どのような手段、手法、仕組みを通じて有効に活用できるかを学ぶ。さらにはAIについて、体験型のワークを通して、AI活用のイメージを明確にしたうえで、AI可能性や面白さを知り、AIの今後の活用の可能性について理解を深める。演習では統計学の基礎知識からのデータの扱い方、データのばらつきと傾向の表し方、さらにはグラフの読み取りと表現方法をExcelスキル習得と合わせて学ぶ。 (3大森宏：R8) (8伊賀彩子：R9～)	共同
	データサイエンスⅢ		演習方式で行う。データサイエンスⅢでは、Tableauを活用してデータを探索的に分析し、わかりやすく可視化して伝達する基本スキルを習得すると同時に、データ分析から課題解決につながる課題抽出力の基礎を学ぶ。さらにはBIツールのベースとして使われているデータベースの仕組みやデータの型、データ属性なども含めて学ぶ。 (3大森宏：R8) (8伊賀彩子：R9～)	共同
	データサイエンスⅣ		演習方式で行う。データサイエンスⅣの「問題解決型ミッション」やデータサイエンスⅥの「価値創造型ミッション」に取り組む前提として、Tableauを活用して目的に合致した実用的なチャート、適切なグラフ表現、さらには効果的なダッシュボード作成を目指す。Tableauの演習ではデータに対して適切なグラフの種類を選び方と各グラフの留意点を習得し、基本的なビジュアルライゼーションが作成するスキルを身につける。また世の中でAIが活用されている事例を幅広く知り、常に進化する技術の動向についても関心と理解を深めた上で、AI活用社会の未来について理解と想像力を高める。	共同
	データサイエンスⅤ		演習方式で行う。「問題解決型ミッション形式」にて社会の課題解決力の習得を目指す。「問題解決」とは「理想の姿」を実現するために「現実とのギャップ」を埋めることである。企業のデータを活用し、企業の抱える問題に対してどのように解決を図るのかを、データ分析から仮説を導き出し、さらには解決策の提案まで行う力を身につける。Tableauの演習では複数テーブルの扱いを含むデータの整形および計算式における条件分岐の記述、さらに表計算を活用したビジュアライズを習得する。	共同
	データサイエンスⅥ		演習方式で行う。「価値創造型ミッション形式」にて社会の課題解決力の習得を目指す。企業のデータと合わせてオープンデータも活用して、複数のデータ分析から多面的な課題抽出を行い、課題の発見と解決策の構築について、演習を通じて学び、提言につながる学修をおこなう。Tableauの演習ではダッシュボードをインタラクティブにする方法を学ぶ他、聴き手にスピーディに正しく情報を伝達するために必要な考え方やスキルを習得する。データサイエンスⅥ終了時には様々なデータからの統計分析や論理的な思考スキルを身に付け、課題の発見や解決、社会への価値創造につながる仮説を構築する力を習得する。	共同
	リーダーシップⅠ		演習方式で行う。適宜、議論・討論やプレゼンテーションを交え、アクティブラーニングで実施する。現代日本社会には地域活性化や福祉の充実、自然の再生など、取り組むべき多くの課題がある。これらの課題にはいくつもの要因が複雑に絡まり、その解決・実現には人と人とが多様なアイデアをもち寄り、協働することが必要となる。こうした現代社会を生きて、自身の出会う課題と向かい合ううえで注目されているのが、リーダーシップという考え方である。この科目では、こうした「リーダーシップ」についてワークを交えながら経験的に学び、履修者それぞれが自身のリーダーシップ観を知り、またそれを再構成することを目的とする。	
	リーダーシップⅡ		演習方式で行う。適宜、議論・討論やプレゼンテーションを交え、アクティブラーニングで実施する。大学卒業後、どのように自分が社会と接続していくのか、意識を高めていく大事な時期である。自分らしいリーダーシップとは何かをさらに深め、社会からの求めに自らがいかに応えるかについてよく考え、社会にエントリーする準備を整えることが、この授業の目的である。リーダーシップⅠを通して深めた自己理解を基盤として、社会に接続していく準備を行う。そのために、社会人として身につけておくべきマナーや学力を理解し、社会で働くことの意義について考える。また、これまでの学業や生活を振り返り、自身が取り組んできたことやこれから挑戦したいことを整理し、社会に向けて自分を表現する準備を行う。 (10井上雅裕：R8) (4竹内えり子：R9～)	
	リーダーシップⅢ		演習方式で行う。適宜、議論・討論やプレゼンテーションを交え、アクティブラーニングで実施する。自らの強みを知り、目指すリーダーシップ像に近づいていくために、今後の大学生活をいかに過ごしていくのかを考える機会とし、リーダーシップⅡに引き続いて、社会にエントリーする準備を展開させることがこの授業の目的である。リーダーシップⅠ・Ⅱで取り組んだ自己分析（自分が目指すリーダーシップ像はどのようなものなのか、自分はどういうような適性や能力を持っていて、どのような目標や夢を目指すのか）を踏まえて、現時点で興味のある進路について研究を行うことで、卒業後の進路や職業を主体的に考え、キャリアを形成していくことを目指す。 (10井上雅裕：R8) (4竹内えり子：R9～)	

授 業 科 目 の 概 要					
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
第II類科目	科学・数学系基礎科目	学部共通	数学基礎Ⅰ	○ 講義形式で行う。 大学での授業を受けるにあたり、これまで学んだ数の概念を概観し、数と量、数学の基本的概念を理解できるようにする。 本科目では、現代社会において文理問わずに需要の高いデータ分析やAIと機械学習を学ぶ上での素養となる数学的基礎を解説する。受験数学の問題ではなく、現実の問題に当てはめて考えることで「使える数学力」を身につける。高校履修範囲を整理し、情報科学部の専門領域の科目への導入を行う。	
			数学基礎Ⅱ	○ 講義形式で行う。 大学での授業を受けるにあたり、これまで学んだ数の概念を概観し、数と量、数学の基本的概念を理解できるようにする。 本科目では、現代社会において文理問わずに需要の高いデータ分析やAIと機械学習を学ぶ上での素養となる数学的基礎を解説する。受験数学の問題ではなく、現実の問題に当てはめて考えることで「使える数学力」を身につける。基礎数学Ⅰが履修済であることを踏まえ、高校数学Ⅲを含めた高校数学範囲を整理し、情報科学部の専門領域の科目への導入を行う。	
			数学応用	講義形式で行う。 情報科学を数理的に記述するために用いられる様々な関数の性質を知ることは重要である。本科目では、2年次開講の数学基礎Ⅰ・数学基礎Ⅱの後に続き、微分積分とともに、線形関数および非線形関数を取り扱う。また、情報科学を解析するために必要な統計学の手法を学ぶ。本科目では、微分積分、線形代数の基礎的な計算能力を高めるとともに、論理的思考力や簡単な数理モデルとしての応用力を習得することを旨とする。	
			自然科学基礎	○ 講義形式で行う。 自然科学の全体像について理解したうえで、科学的なものの視点を持つ重要性について学ぶ。大学での学修へ円滑に移行できるように、理科学分野の基礎学力に不安がある学生を対象に対しても開講する。 現代社会で生活していくためには、発達した各種技術の基となる自然科学に関する素養も求められる。本科目では、自然科学としての物理・化学における広範囲な知識を身につけ、専門分野への興味・関心を喚起する授業として開講する。 (オムニバス方式：全14回) (2伊藤光雅：物理分野/7回) (1佐藤晋也：化学分野/7回)	オムニバス方式
			地球科学と自然災害	講義形式で行う。 本科目では、地球科学の概要と共に、本科目では、古地磁気学、地球年代学、プルームテクトニクスなど、地球科学における先端的研究を学ぶ。また、地球磁化を用いた考古遺物への適用の基礎理論としても開講する。 本科目では自然災害も扱う。自然災害は、地球内部、地球外、太陽、宇宙に原因があり、複合的に起きることもある。過去には今は想像できない災害もあった。地震、火山、津波、洪水、地滑り、雷などによる被害は、歴史時代にも多くあり、文化財への被害も文献や考古学でも示されている。各災害の基本と具体例を紹介し、災害対策にも触れる。 (オムニバス方式：全14回) (2伊藤光雅/10回) 地球科学の概論 (2)中埜貴元/6回) 太陽活動と磁場・自然災害	オムニバス方式
			生物・生態学基礎	講義形式で行う。 本科目では、生物学と生態学の基礎を網羅的に学び、生物学と自然環境の多様性への理解を深めることを目標とする。 生物学では、細胞から生物個体、そして生態系に至るまで、生命現象の基礎原理の理解を進める。遺伝子、進化、多様性など、生物学の基礎について学ぶ。 生態学では、生物と環境の相互作用、生態系の構造と機能、生物多様性、生態系サービスなど、地球上の生命が織りなす複雑なネットワークを学ぶ。近年注目されているグリーンインフラや世界自然遺産といった概念も取り上げ、持続可能な社会の実現に向けた生態学の役割を理解する。 この講義を通して、生命科学の基礎知識を身につけるとともに、自然環境に対する深い理解を養い、将来、様々な分野で活躍するために必要な、幅広い教養を身につける。	
			地球物理学概論	講義形式で行う。 地球の物理現象を研究する地球物理学について、地球科学概論では測地学と地震学を学んでいる。本科目では、地球の電磁気に関する研究の特に地磁気(地球磁場)の内容を講義する。地球の中心部に成因がある地磁気は宇宙空間まで広がっておりオーロラも発生させる。地球を守るバリアーとしての重要な役割もあり、環境磁場として生物への影響も注目されている。また過去の地磁気の情報、岩石や土器、陶磁器に弱い磁石として残っており、その磁石を用いて地磁気の歴史も研究できる。地磁気が考古学や文化財学に関係する研究も紹介する。	
			物理化学基礎	講義形式で行う。 情報科学部において、今後の学習の中で取り組む実践的調査・研究のさまざまな計測手法やデータ解析に必要な物理化学の基礎理論の理解することを目標とする。物質の成り立ちと相互反応を体系的に捉えることから始まり、地球の大気環境下で生じるエネルギー問題など、地球環境を根本的に理解するための基礎知見を含めて、具体的に身近な事例を通して身につける。また、デジタル情報のインプットに寄与する電磁波の基本を理解し、今後の調査・研究に役立つ手法の有効利用の方法も視野に入れる。科学的な見方・考え方は、文理を問わずあらゆる分野の学びを深くすることを理解する。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第Ⅱ類科目 学部共通 情報系基礎科目	情報概論とアルゴリズム	○	グループワークを含めた講義方式で行う。 情報技術とアルゴリズムの基礎を学び、それらが現代社会や地域社会に果たす役割について体系的に理解することを目的とする。計算機の基本構成やネットワークの仕組み、データのデジタル表現といった基礎知識に加えて、社会課題の解決に向けた情報技術の応用事例を学ぶ。さらに、アルゴリズムの考え方や記述方法を通して、コンピュータによる問題解決の仕組みを体験的に理解する。さらには、大学での情報科学の学びがキャリアや社会とのつながりを持つことを認識し、自らの学びに対する動機付けを高める。また、グループワークを通じて、情報技術を活用した課題解決のアイデアを具体化し、発表することで、主体的な学びと協働の力を養う。	
	情報倫理・知的財産権	○	グループワークを含めた講義方式で行う。 情報倫理と知的財産権の基礎を学び、情報技術を適切に活用するための倫理的判断力と法的知識を習得する。プライバシー保護やフェイクニュースへの対応などの情報倫理の基本概念を学び、事例研究を通じて倫理的判断力を養う。また、著作権や特許権などの知的財産権の仕組みを理解し、適切な活用方法について考察する。講義、個人ワーク、グループワークを組み合わせ、実践的な理解を深める。	
	情報システム概論と産業進化	○	講義形式で行う。 本講義では、情報システムの概念的な定義と基礎的な構成要素・機能・役割について概観し、それが産業や社会変化にどのように関わってきたかを理解する。さらに様々な情報産業におけるDX（デジタルトランスフォーメーション）の具体的な事例を通じて、情報産業が社会や経済に与える影響を理解するとともに、自身が将来どのような分野で貢献したいかを考察する。またDX推進手法やDXを支える技術などの理解を深めるだけでなく、DXに求められる人財像を学び、自己分析を通じてキャリアビジョン形成の一助とする。	
	情報理論		講義形式で行う。 情報量・エントロピー・符号化・誤り訂正といった情報理論の基本概念を学ぶ。データ圧縮や通信、AI、セキュリティなど、日常に関わる応用事例を通して、情報理論がどのように使われているかを実感することを目的とする。グループワークや体験的な演習を取り入れ、情報の扱いや伝達について主体的に考える力を養う。情報の「量」や「正確な伝達」の仕組みを理解し、デジタル社会を支える理論の基礎を身につける。	
	情報セキュリティ概論	○	グループワークを含めた講義方式で行う。 コンピュータを脅威から守り安全に使うため情報セキュリティは誰にとっても必要な知識となっている。本科目では、コンピュータを脅威から守り安全に使うために必要な技術的、人的仕組みを解説し、今日の社会における情報セキュリティの重要性を解説する。情報セキュリティの概念、主要な情報セキュリティ技術、サイバー攻撃や人的脆弱性への対応、組織で実践する情報セキュリティに関連する各種管理手法に関わる知識と理解を深める。	
	プログラミング入門Ⅰ	○	グループワークを含めた演習方式で行う。 本科目は、計算機の基本操作からPython言語によるプログラミングの基礎までを幅広く学ぶ。デジタル社会において、プログラミングはAI、IoT、ロボティクス等の様々な情報サービスに不可欠な技術である。 前半では、タッチタイピング、OS等の基本操作、エディタ操作といった計算機の基本操作を習得する。これにより、プログラミングに必要な計算機の仕組みと操作を理解する。 後半では、Python言語を用いたプログラミング演習を行い、基本的なプログラミングスキルを身につける。最終課題では、ドローン制御プログラムを作成するPBLを実施し、実践的なスキルを習得する。 （共同2クラス：全14回） 同じ内容の授業2クラスを教員2人ずつで実施する。	共同
	プログラミング入門Ⅱ		グループワークを含めた演習方式で行う。 プログラミング入門Ⅱは、プログラミング入門Ⅰの発展科目であり、Pythonを用いたデータ処理を実践的に学ぶ。企業などで行われるデータ取込み、計算処理、データ出力等を想定した講義、AI活用やデータサイエンスに向けたプログラミングの基礎を身につける。本科目は、Pythonの基礎知識を土台に(1)環境構築、(2)データ取込み、(3)データフォーマットを考慮した計算処理、(4)データ出力、(5)クラウドサービス連携、(6)例外処理、(7)エラー解決などを学ぶ。サンプルデータとプログラムを用いながら、各自のPCで実践的な演習を行いデータ処理の基本を習得する。 （共同2クラス：全14回） 同じ内容の授業2クラスを教員2人ずつで実施する。	共同
	データ分析基礎	○	グループワークを含めた演習方式で行う。 データ分析の基礎的な考え方や手法を、データ分析で標準的な言語の一つであるPythonを通して実際に手を動かして学ぶ。PythonをGoogle Colab上で動かすことで、初学者でもPythonが扱いやすくなっている。量的データの代表値である平均・中央値や、ばらつきの程度の指標である分散・標準偏差などの基本統計量の意味や計算法を学び、ヒストグラムや箱ひげ図などのグラフ描画を通してデータの分布状態を学ぶ。相関や回帰分析で変数間の関係性の分析を学び、A/Bテストによる効果の検定などを行う。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第II類科目 学部共通 情報系基礎科目	AI基礎		講義形式で行う。 AI基礎では、AIとディープラーニングについて体系的に学ぶ。AI技術の可能性と限界を理解し、「AIで何が出来るか」「どのようにAIを活用すべきか」「AI活用には何が必要か」を習得する。これより、様々なデータを活用して新たな課題の発見し、AIによる課題解決に向けたアイデアを創出するための基礎力を養う。AI基礎力の向上を通じて、自信を持ってデジタル施策を推進し、AIを活用したビジネスキャリアの可能性を広げることを目指す。	
	開発演習	○	演習形式で行う。 Pythonを用いたアプリケーション開発の基礎を学ぶ。TCP/IP通信、描画ライブラリを活用した図形描画、データベース管理、Webアプリ開発までの一連の技術を扱い、実践的なプログラミングスキルを習得することを目的とする。授業は講義と演習を組み合わせ、各技術の理論を学んだ後、実際にコードを記述しながら理解を深める。最終的に、Flaskを用いたチャットアプリを開発し、ソフトウェア開発の流れを体験することで、計画的な開発能力と実装力を養う。	共同
	計算機ネットワーク I	○	グループワークを含めた演習方式で行う。 本科目では、全世界に普及しているインターネットを理解する上で重要なTCP/IP階層モデルおよびOSI参照モデルを学ぶ。 パソコンやスマートフォンなどの通信端末がLAN/WAN/インターネット上のサーバや各種ネットワーク機器とデータ通信を行う原理と仕組みを理解する。また、ネットワーク系管理コマンドを使ったネットワーク運用に関する基礎スキルの習得、PCやサーバのネットワーク設定、プロトコルに基づく通信、ネットワークプログラミングについても各自のパソコンを使った演習を行い、ネットワークサービス構築に必要な基礎的知識と能力を身に付ける。	
	データベース	○	グループワークを含めた演習方式で行う。 情報システムにおけるデータベースの役割を理解し、基本的なデータ操作や設計手法を学ぶ。関係データベースの概念や関係演算の基礎を理解し、それに基づいたSQLを用いたデータの取得・挿入・更新・削除の操作を実践する。また、データベース設計に必要な正規化やERモデリングについても学び、簡単なデータベースを構築できるスキルを身に付ける。他の関連科目（情報モデリング、開発演習）との連携を通じ、実践的なデータベースの運用方法を学び、情報システム全体の中での活用場面についても考察する。	
	情報モデリング	○	演習方式で行う。 情報システムの設計・開発に必要なモデリング技術の基礎を習得し、システムの機能、データ構造、ふるまいを適切にモデル化できるようになることを目指す。データフロー図（DFD）、ERモデル、ユースケース図、状態遷移図、シーケンス図などの技法を学び、関連科目（「データベース」「開発演習」）と連携しながら実践的なモデリングスキルを習得する。講義と小演習を通じて、モデリングの意義と活用方法を理解し、最終的には情報システム開発におけるモデルの適用能力を高める。	
	情報システムアーキテクチャ		演習方式で行う。 ビジネス系システムからIoTシステム、デジタルツインまでのアーキテクチャを体系的に理解し、現代の情報システム全体を俯瞰する力を養う。クライアントサーバや3層アーキテクチャといった従来のビジネス系システムの基盤を学び、それがクラウド、エッジコンピューティング、IoTネットワークへと発展する過程を追う。さらに、IoTエコシステムとしてのデジタルツインの概念と応用を学び、実際の事例を通じてシステム設計やアーキテクチャ選択の論理的な考え方を身に付ける	
	プロジェクトマネジメント	○	グループワークを含めた演習方式で行う。 プロジェクトマネジメントの基本的な知識と技法を習得し、課題解決と価値創造のプロジェクトを計画・実行する能力を養うことを目標とする。授業では、プロジェクトで作るものと、そのプロジェクトの効果や価値の両方を意識したプロジェクト計画の立て方を学び、ワーク・ブレイクダウン・ストラクチャー（WBS）やガントチャート、リーンキャンパスなどのツールを活用してプロジェクトを計画する。2年前期のPBL II（課題解決プロジェクト）を振り返り、改善点を明確にすることで、3年次のPBL III（価値創造プロジェクト）などの次のプロジェクトに活かす実践的なスキルを修得する。	共同
	ソフトウェア工学	○	演習方式で行う。 ソフトウェア開発のプロセスを学び、要求分析、設計、テスト、品質管理の基礎を習得する。要求の記述・確認、アーキテクチャ設計、詳細設計・コーディング、レビュー、バージョン管理、テスト手法、品質評価を扱い、開発の実践的スキルを身に付ける。さらに、アジャイルやDevOps、ローコード開発などの最新動向にも触れる。講義、小テスト、小演習を通じ、チーム開発の知識を体系的に学び、企業や自治体などで活躍できる力を養成する。	
	IoT演習	○	グループワークを含めた演習方式で行う。 マイコンを活用した機器は組み込みシステムと呼ばれ、特にネットワーク機能を有するものはIoT（Internet of Things）と呼ばれている。 本演習はマイコンを使った組み込みシステムの開発に必要なハードウェア・ソフトウェア技術の基礎知識を習得し、デジタルやアナログの入出力処理を理解する演習を通じてマイコン活用の基本的な技術を身に付ける。 さらにサーバ機器とデータ送受信を行う通信機能を使った演習を通じてサーバ処理の概要を理解する。以上の習得した知識や技術を元に簡易なIoTプロトタイプを提案する力をつける。	共同

授 業 科 目 の 概 要					
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
第II類科目	学部共通	情報系応用科目	計算機ネットワークII	演習方式で行う。 本科目では、最新の無線通信技術とその応用について学ぶ。Wi-Fi、5G、LPWA、BLEといった主要な無線通信技術の仕組みや特性を理解し、通信品質や電力効率の最適化手法について考察する。また、IoT分野で広く用いられるMQTTプロトコルを取り上げ、実装の基本概念を学ぶことで、無線通信の設計と運用の実践的な知識を習得する。さらに、無線通信技術がICT分野や社会に与える影響を分析し、技術の進化がもたらす新たな可能性についても考察する。本科目を通じて、無線通信技術の実社会での活用を見据えた論理的思考力と応用力を養うことを目指す。	
			Webアプリケーション	演習方式で行う。 PythonとFlaskを使用してWebアプリケーションを開発する基礎を学ぶ。特に、IoTデバイスからのセンサデータを統合し、クラウドデータベースを活用したデータ管理や、データ取得・可視化を実践的に行うことを目指す。座学と演習を組み合わせ、Flaskの基本操作やAPI設計、UI/UX設計、セキュリティ対策の基礎を学びながら、実際の開発環境で動作するWebアプリを作成する。最終的には、IoT対応のWebアプリケーションを完成させ、発表を通じて学んだ知識を実践に活かす。	
			情報セキュリティ技術	演習方式で行う。 本科目では、情報セキュリティの実用的な技術を体系的に学び、実務や研究に応用できる力を養う。セキュリティの三大要素（機密性・完全性・可用性）を基盤とし、アクセス制御、識別・認証技術、データのインテグリティ確保、電子署名技術、IoTセキュリティなどの重要技術を扱う。講義では理論だけでなく、実際の運用や課題にも触れ、最新のセキュリティ動向を理解することを目指す。情報システムやIoT環境における脅威に対応できる知識を習得し、安全な情報社会の構築に貢献できる基礎力を培う。	
			社会シミュレーション	演習方式で行う。 社会的な問題を対象にシミュレーションを活用する方法を学ぶ。情報モデリングやデータ分析の基礎、Pythonによるライブラリ活用を前提とし、シミュレーションの意義、モデリング手法、シミュレーションの構築、結果の分析手法について、具体的な例題を通じて理解を深める。学生は、社会現象の定式化、Pythonによるシミュレーションの実装、結果の可視化と分析を行い、仮説検証のプロセスを体験することで、データに基づいた意思決定や問題解決能力を養う。	
			3DCG・VR演習	演習方式で行う。 3DCGやVRの歴史と基礎理論を学び、3DCGソフトやゲームエンジンをを用いた実践的な制作技術を習得することを目標とする。前半では3DCGソフトの基礎を学び、インターフェース操作からモデリング、ライティング、テクスチャリング、アニメーションまでの一連の制作工程を習得する。後半ではゲームエンジンの基礎を学び、3DCGデータの活用からインタラクティブなコンテンツ制作まで段階的に進める。最終的にはミニコンテンツの制作と発表を通じて、デジタル空間における3次元表現の基礎的なスキルと知識の定着を図る。	
			AI応用I	演習方式で行う。 AI開発サイトとして有名なKerasやHugging Faceなどで公開されている、現時点での最先端の学習済みAIモデルを、Google Colab上のPythonで実際に手を動かして体験する。複数のAIモデルを試すことで、モデルによる結果の違いを考察する。画像分類（ResNet / MobileNet）、物体検出（YOLO / EfficientDet）、画像生成（Stable Diffusion）、文書分類（BERT / GPT）、文書要約（T5 / Pegasus）、音声認識（Whisper）などを体験する。また、既存AIモデルを改良する転移学習や強化学習も体験し、モデルのカスタマイズ法も学ぶ。	
			AI応用II	演習方式で行う。 AI応用IIでは、画像認識と生成AIに関連したAI応用例を学ぶ。画像認識と生成AIを用いた具体的な事例を学習するとともに、AIモデルを実際に動かすことでAI応用力を養う。これより、様々なデータを活用して新たな課題を発見し、AIによる課題解決に向けたアイデアを創出する応用力を身につける。AI応用力の向上を通じて、画像認識や生成AIを活用したデジタル施策を推進し、AIを活用したビジネスキャリアの可能性を広げることを目指す。	
			品質工学	演習形式で行う。 ISO/IEC 25000（SQuaREファミリー）に基づき、情報システムの品質要求定義とその実現方法を学ぶ。利用時品質を出発点に、機能要求、製品品質要求、データ品質要求への展開を体系的に理解し、品質要求を実装へ結びつける戦略を考察する。また、非機能テストを含む品質要求の妥当性確認・検証の方法を学び、演習を通じて実践的なスキルを習得する。企業や自治体などで、システムの要求分析、設計、評価を担うことができる人材の育成を目指す。	

授 業 科 目 の 概 要					
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
第Ⅱ類科目	学部共通	情報系応用科目	ユーザビリティ	演習形式で行う。 本科目では、ユーザの視点から情報システムやコンテンツをデザインするための基礎的な知識を習得する。具体的に、情報システムやデジタルコンテンツのデザインに必要となる、人間の感覚・機能の基本特性について理解する。本科目の目標は、ユーザ中心の情報システム・コンテンツへのアプローチを理解することであり、ユーザー視点のシステム及びコンテンツ作成が実施できることである。	
			クラウドインフラ演習	演習形式で行う。 管理、セキュリティ対策などを実践的に学ぶ。 講義は座学と演習で構成され、座学ではクラウドコンピューティングの概念やアーキテクチャ、主要なサービスについて解説する。演習では、実際にクラウド環境を構築し、各種設定や操作を体験することで、実践的なスキルを身につける。本科目で習得する知識やスキルは、ITインフラの設計・構築・運用に必要で、仮想サーバーやストレージの管理、ネットワークの設定などについて学ぶ。	
			ドローン学	講義形式で行う。 本科目では、現在、社会の様々な場面で活躍の場を広げているドローンについて、ドローン操縦技術の基礎知識を学ぶとともに、日本における関連法制度および安全に関わる規則について理解した上で、その応用可能性を探究する。なお、本科目内容は、国家資格（二等無人飛行機操縦士相当）の学科レベルとし、「ドローンパイロット演習」と合わせて受講することで、二等無人飛行機操縦士が取得できるレベルに到達することを目標とする。	
			ドローンパイロット演習	演習形式で行う。 本科目は、「ドローン学」とともに国家資格「二等無人飛行機操縦士」の実技試験合格を目指すし、ドローンの操縦技術を身に付けることを目標とする。 ドローンを安全に飛行させるための知識の習得と、模擬コースにおける操作トレーニング、シミュレーション、屋外における実際の操縦と手順の確認などを行い、実際にドローンを飛行させることができる技術を身につける。 ドローンの操縦技術を身につけることで、写真測量や映像の作成、災害時の対応など、幅広い応用が可能となる。	共同
			3DCAD演習	演習形式で行う。 本科目では、3DCADソフトウェア「Autodesk Fusion」を用いて、3Dモデルの基礎から実践的なデータ作成能力を習得することを目的とする。3Dモデルとは、三次元空間における物体の形状をデジタルデータで表現したものであり、様々な分野で活用されている。本科目では、3Dモデルの概念、3Dデータの作成技術を学び、最終的には3Dプリンターで出力可能なデータの作成までを目標とする。Autodesk Fusionの操作方法を習得し、設計図面から3Dモデルを作成したり、オリジナルの3Dモデルを設計したりするスキルを身につける。この授業を通じて、3Dモデリングの基礎を固め、今後の学習や研究、そして実社会での活躍に繋がることを目指す。	
			インフラCAD演習	演習形式で行う。 本科目では、インフラ（道路、鉄道、橋梁など）の設計・施工に広く活用されているBIM/CIM技術を習得することを目的とする。BIM/CIMとは、Building Information Modeling/Construction Information Modelingの略で、建物の情報やインフラの情報を3次元モデルとして統合管理する技術で、本科目では、Autodesk InfraWorksを用いて、大規模な3次元インフラモデルの作成方法を学ぶ。3Dデータ作成の基礎から、現実世界を忠実に再現した詳細なモデルの作成までを段階的に習得し、グリーンインフラなどの設計、施工、維持管理の効率化に貢献できることを目指す。	

授 業 科 目 の 概 要					
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)					
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
第Ⅱ類科目	専門部門	グリーン系基礎科目	グリーン社会概論	○ グループワークを伴う講義形式で行う。 グリーン系科目の基礎となる前提知識を身につけ、社会全体をグリーンで持続可能な形に変革していくための政策やその背景を学ぶ。具体的には、生物多様性、レジリエンス、気候変動の適応策、ネイチャーポジティブなど国際的な動向や自然共生社会、環境基本計画、生物多様性国家戦略、地域循環共生圏などの国内政策の動向やその背景、関連する国や自治体、企業の取り組みの事例などについての最新動向を学ぶ。 同時に、炭素クレジットやグリーンウォッシュ、SDGsウォッシュと呼ばれるような現象、気候変動が社会の脆弱層により大きなインパクトをもたらす問題など、グリーン社会実現に関連した倫理的側面の問題についても学ぶ。 (オムニバス方式：全14回) (7古田尚也/7回) 気候変動・国際的動向などグリーン社会の形成の背景について (⑤岩浅有記/7回) 国内の自然共生社会・環境政策について	オムニバス方式
			GIS入門	○ 演習形式で行う。 地理情報システム (Geographic Information System: GIS)は、地理的位置を手がかりに、地図をはじめとする位置情報を持つデータ (空間データ) を統合的に管理・解析するとともに、空間的かつわかりやすい表現により可視化する技術であり、政策、ビジネスにおける意思決定、科学的研究など、様々な分野で用いられている技術である。 本科目では、GISの基礎知識と技術を習得する。GISの基本概念の理解とその定義を理解するとともに、無料オープンソースGISソフトウェアであるQGISを操作し、実際にデータ解析を行うことで、地理・空間情報を有効に利用する基礎的な能力を得ることを目的とする。	
			デジタル測量学演習	○ 演習形式で行う。 従来の測量手法とデジタル技術を融合させ、効率的に高精度な測量を可能にすることに特化し、従来の測量手法に加えて、GNSSやLiDARなどの測量機器のデジタル測量手法について学ぶ。 測量学の概略とGNSSによる測量技術と3次元点群データの利活用技術を習得することを目標とする。 具体的には、前半では、測量学の基礎知識と発展の歴史、衛星測量の仕組みと計測技術の理解、実際のGPSを用いた屋外測量の手法を学び、位置情報の計測技術を習得する。 後半では、3次元センサによる測量、測量データの表示・編集・位置合わせ手法を学び、3次元点群データの利活用技術を習得する。 (オムニバス方式：全14回) (②中埜貴元、37酒井英男/共同/7回) 測量学の基礎、衛星計測の仕組みとGNSSを用いた位置情報の計測について (⑥長谷川雄史/7回) 3次元センサによる点群データの取得とその利活用について	オムニバス方式・共同 (一部)
			環境センシング演習	○ グループワークを伴う演習形式で行う。 本科目では、実装済みの実例などを題材にしながら、オンラインの環境センシングやデータ取得、蓄積、活用を行う際に必要となるラズベリーパイなどの機器やLinuxの基本的使い方、センサーやカメラで取得したデータをオンラインでクラウドやサーバーのデータベースに送るためのWiFiやLoRA等の無線通信方式やMQTTやRTSP等の通信プロトコル、フィールドでの電源や通信手段の確保、データ蓄積するためのAWS等各種クラウドサービスについて実際の機器を使いながらハンズオンの演習を通じて学び、自らがフィールドで環境センシングを行う際に概念設計やPoCを作ることができる基礎的な力を身につけることを目的として実施する。	共同
			自然環境概論	○ 講義形式で行う。 グリーンインフラの基礎となる、自然環境に対する総合的な視点による知識を有することを目標とする。 グリーンインフラの基本となる「雨庭」を軸に環境管理について学ぶことを目的に、これらを網羅的に学ぶことのできるピオトープ管理士資格試験の範囲を学びの対象とする。 本科目では生態学・環境法や自然保護法等の関連法案・ピオトープの計画・施工・管理技術などを理解する。 本科目の習得により、ピオトープ管理士2級（施工・管理）の資格試験受験対策ともなる。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第II類科目	専門部門 グリーン系基礎科目	グリーンインフラ論Ⅰ	グループワークを伴う演習形式で行う。 本科目では、グリーンインフラやそれに関連するNbS、Eco-DRR、スポンジシティなど様々なコンセプトの基本的な定義や概念を学ぶとともに、国内外の事例と現地見学、グループ討議からグリーンインフラの様々な形、グリーンインフラの機能や長所やその限界、グリーンインフラとの違いや、それらを組み合わせたハイブリッド型グリーンインフラの可能性などについて学び、自らその場所場所に合わせた適切なグリーンインフラの社会実装のアイデアを立案できる力を身につけることを目的とする。	共同
		グリーンインフラ論Ⅱ	グループワークを伴う演習形式で行う。 本科目では、グリーンインフラの社会実装の事例であるレイズドベッドや雨水貯留タンクを実際に制作し、その仕組みを理解するとともに、レイズドベッドや集約キャンパス内に作られている雨庭を教材として用いながら、グリーンインフラに関連する基本的な要素である土と水、雨について土や土壌の物理性・化学性・生物性、雨や水などに関する基礎知識やその性質、測定装置の使い方などについて学び、グリーンインフラの計画や設計に必要な基礎的な知識を身につけ、自らその場所場所に合わせた適切なグリーンインフラの基本的な計画を立案できる基礎的な力を身につけることを目的とする。 (オムニバス方式：全14回) (7古田尚也・①寺村淳：共同/8回) 雨水タンク・雨庭・レイズドベッドなどの機能と作成について (7古田尚也/4回) 土や土壌の物理性・化学性・生物性について (①寺村淳/2回) 雨と水の状態について	オムニバス方式・一部 共同
		グリーンビジネス論Ⅰ	グループワークを伴う演習形式で行う。 今日では、環境問題を含む社会課題をビジネスの視点から捉え、積極的に解決に取り組むことが企業活動において不可欠となっている。 本科目では、地球環境問題の深刻化を背景に、持続可能な社会の実現に向けた取り組みとして注目されているグリーンビジネスについて学ぶ。グリーンビジネスの基礎知識から、最新の動向、具体的な事例、そして将来展望まで幅広く考察し、環境問題解決と経済成長を両立させるためのビジネスのあり方について理解を深める。特に、GXが与える社会やビジネス機会、事業化の可能性をデータ活用さらにDXの観点も踏まえて学ぶ。	
		グリーンビジネス論Ⅱ	演習形式で行う。 大正大学では、2016年から鳥鴨キャンパスと埼玉キャンパスで、「都市農園活動」と「都市養蜂活動」を行い、また、鳥鴨・庚申塚の歴史に根ざした江戸東京野菜など「伝統野菜の保全と活用」に関する取り組みを様々な関係者と連携しながら行ってきた。また、この中で農園の見守りや環境モニタリングのためにIoTの活用を行い、防災など他の分野への応用も進めている。本科目は、都市におけるGXの取り組みの具体例として、これら大正大学の取り組みや連携パートナーの取り組みを題材として取り上げ、GXが与える社会やビジネスへのインパクトを理解し、その機会や事業化の可能性、さらにDXとの相乗効果について理解を深め、実社会への応用についてアイデアを作り上げることを目的とする。	
		リモートセンシング演習	演習形式で行う。 リモートセンシングとは、地球表面を衛星、航空機、ドローンなどに搭載された多様なセンサで観測し、データを取得・解析する技術である。特に近年は、ドローン技術の発展、利用可能な衛星の種類・基数の急速な増加により利用可能なデータが増えているとともに、AI活用を含めたデータ処理技術の発展により、データ活用の裾野も広がってきている。 本科目では、リモートセンシングの基本的な原理、技術および利用方法について学ぶ。衛星に搭載されたセンサを用いて得られるデータの解析方法とともに、環境モニタリングや災害管理などの応用分野での利用方法を学ぶ。また、実際に衛星データを用いた基礎的な解析を行うことで、リモートセンシングの活用方法への理解を深め、社会課題解決への活用方法を習得する。	
第II類科目	専門部門 グリーン系応用科目	水環境センシング演習	演習形式で行う。 本演習では、水に関する基本的な物理現象を理解し、適切に計測できる技術を習得することを目標とする。 水の基本的な物理現象・水環境、土と水の物理的関係性について、実験を元に適切な計測を行える手法を学び、グリーンデジタル情報としての計測の基準を決定する「キャリブレーション」技術として活用できるようにする。 ・水理演習：水理実験施設による流速・流量の観測 ・水環境演習：濁度・水質(pH/DO) ・土質演習：含水率・間隙率・浸透能 *これらの演習による学びと「環境センシング演習」で身につけたIoTセンサ技術を組み合わせ実社会における適切な水環境情報の取得ができる知識と技術を身につける。 (オムニバス方式：全14回) (①寺村淳・④竹内えり子：共同/7回) 雨水の浸透についての講義・演習 (④竹内えり子/5回) 水理・水質の基礎に関する講義と演習 (①寺村淳/2回) 土質に関する講義と演習	オムニバス方式・一部 共同

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第II類科目 専門部門 グリーン系応用科目	地域生態調査・活用演習		演習形式で行う。 本科目では、学生が自ら地域に赴き、植物、動物、昆虫、環境といった多様な要素からなる生態系を調査し、その実態を把握することを目指す。調査を通じて、生物多様性や生態系サービスの重要性、人間活動が環境に与える影響について深く理解を深める。また、調査データのデジタル化と分析を通して、科学的な思考力と問題解決能力を養い、地域社会への貢献にも繋がる実践的なスキルを習得する。 加え、石積みの基礎的な技術を学ぶ。石積みは、土・水のコントロールに使える古来からの技術であり、自然資源を活用できるため、グリーンインフラ・雨庭・ピオトープなどの施工において重要な技術となる。 （オムニバス方式：全14回） ①寺村淳・④竹内えり子：共同/2回） ガイダンス及びゲスト講師の講演 ①寺村淳/6回）生物・環境調査演習 ④竹内えり子/6回）石積み演習	オムニバス方式・一部 共同
	3次元モデル作成演習		演習形式で行う。 対象と目的に合わせた3次元モデル作成の方法を実践的に学び、目的に合わせた3次元モデルの作成ができるようになることを目標とする。 3次元モデルの作成は、デジタルツインや現象の再現、測量、計画設計など多様な場面で活用できる可能性を持っている。複数の3次元モデル作成方法を学ぶことで、利活用に適した手法・技術の選択ができるようになる。 ・広域モデル：ドローンを活用した写真測量によって、3次元モデルを作成する。 ・中規模モデル：室内程度の範囲をLiDARを用いて計測し3次元モデルを作成する。 ・小規模モデル：3Dスキャナ及び写真測量によって3次元モデルを作成する。	
	社会実装合意形成演習		グループワークを伴う演習形式で行う。 リーダーシップやプロジェクトマネジメントで学んだ合意形成技術を基盤に、現実社会を想定し、固定されたパターンでは対応できない様なプロジェクトの運営技術を身につけることを目標とする。 流動性の高い社会課題への対応を目的に、思考の柔軟性・流動的な状況への対応、紛争解決手法などを、実際に発生した災害現場における復興プロセスをベースに仮想体験に基づき学ぶ。 ・ステークホルダーの流動性 ・実践型ワークショップの空間形成 ・情報共有システムとその意義 ・紛争の発生と解決 などの実践的な方法論を学ぶ。	共同
	グリーンインフラ計画・設計論		グループワークを伴う講義形式で行う。 本科目では、都市の持続可能性を高めるための新たなアプローチとして注目されている「グリーンインフラ」について、深く掘り下げる。日本の都市計画におけるグリーンインフラの位置づけを明確にし、関連する制度や法律を学ぶ。さらに、計画から設計までの具体的な手順、計画・設計の際に考慮すべき様々な要素やデザインについて理解する。 授業の一環として、雨庭を題材としたグループワークを実施する。グループで協力し、実際の都市空間におけるグリーンインフラ計画・設計を体験することで、理論と実践を結びつけ、より深い理解を目指す。 これらによって、雨庭をはじめとするグリーンインフラを計画・設計できるようになることを目標とする。	
	緑地管理デザイン論		演習形式で行う。 本科目では、都市の緑地や自然の森林などをはじめとしたグリーンインフラの実施設計、施工、管理の実務を深く掘り下げる。雨庭をベースに、市民緑地や広域の緑地帯まで、様々なスケールの緑地を対象に、具体的な設計手法や施工管理について学ぶ。 緑地の管理については植物の選定から、土壌の管理、水やり、剪定、緑地が長期間にわたって保たれるための管理計画の策定まで、一連のプロセスを体系的に学ぶ。 さらに、大学の周辺にある市民緑地を活用し、実際の現場で設計や管理の経験を積む。地域住民や専門家と協力しながら、緑地に関する問題解決に取り組み、実践的なスキルを養う。 これらによって、グリーンインフラを実際に施工・管理するための技術を身につけることを目標とする。	
	防災・災害復興論		グループワークを伴う講義形式で行う。 本科目では、現代社会において深刻化する自然災害に対し、「防災」と「災害復興」という二つの側面から多角的に学ぶ。具体的な災害を題材に、制度、地域社会の取り組み、伝統的な知恵、そして国際的な視点から防災の重要性の理解を深める。また、阪神・淡路大震災以降の災害復興の歴史を振り返りながら、復旧と復興の違い、制度やプロセス、復興デザイン、国際的な復興支援の事例を学ぶことで、災害に強い社会の実現に向けて必要な知識とスキルを習得する。 自然は恵みと災いの両面性があり、リスクを最小に恵みを最大にするための技術・制度・伝統的な知恵などがある。これらを活かすことがグリーンインフラの強みであるため、これらの紐づけができるようになる。 これらによって、様々な災害とその対策及び防災・減災・復興における制度や技術、グリーンインフラの位置づけを理解することを目標とする。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第Ⅱ類科目 専門部門 グリーン系 応用科目	地域環境文化論		講義形式で行う。 地球上の人間生活がみられるあらゆる地域において、地域の自然・気象・地形などの固有性に適応した住まい方・食・文化がある。これらは地域景観・風景といわれ、地域固有の文化の基盤となる。 歴史のある文化や生活様式は、地域の固有性に最適化され、持続可能な社会システムとして形作られている。自然の再生産性、リスクと恵のバランス、自然資源の活用など、自然との共生によって形成された文化は、まさにグリーンインフラそのものといえる。 本科目では、地域文化と自然の共生を紐解き、グリーンインフラとしての価値を理解することを目標とする。	
	自然活用地域創生・ツーリズム論		講義形式で行う。 本科目では、自然を活用した地域創生について、特に自然環境政策、農林水産政策、観光政策等多角的な視点から政策経緯や概念を具体的な事例とともに学ぶ。特に環境政策統合の視点から佐渡におけるトキの野生復帰と連動した生物多様性農業や、持続可能で高付加価値な自然体験を伴うサステナブルツーリズムなど実践的な取組について理解を深める。これらの地域における具体的な実装事例を通じて、グリーン視点も活かしながら既存の産業との掛け合わせによる高付加価値化やイノベーションなど課題解決に留まらない未来志向の地域創生について理解を深め、考えることを目的とする。	
	グリーンNGO・NPO論		グループワークを伴う演習形式で行う。 本科目では、環境問題に取り組む狭義の環境NGO/NPOだけでなく、市民緑地の管理などを行うみどり法人やグリーンインフラの管理法人などの主体も含めてグリーンNGO/NPOと定義し、その全体像や様々な役割と組織形態、各種助成金等の資金調達機会、課題などについて、実際に活動を行っている当事者をゲスト講師に迎えながら、その具体例を通して学ぶとともに、自らがそうした主体を作り上げ運営者となるための基礎的力を養う。	共同
	持続可能な国土経営論		講義形式で対面で行う。 本科目では、日本が抱える防災、人口減少、エネルギー問題といった喫緊の課題に対し、国土政策、国家計画、国際情勢がどのように変化し、将来の日本をどのように形作ろうとしているのかを理解する。 過去の経緯をたどり、関連する法律や制度を分析することで、現在の政策がどのような思想に基づいているのかを理解できるようになる。さらに、最新のデータや事例を交えながら、それぞれの課題に対する具体的な取り組みや国際的な動向を解説する。 本科目を通して、受講者は日本の国土政策の全体像を把握し、複雑化する社会問題に対して、多角的な視点から考察できるようになることを目標とする。	
	公共データ活用論		演習形式で行う。 「公共データ活用入門」では、政府・官庁が公開するデータ（RESAS、e-Stat、気象庁データなど）を活用したデータ分析の基礎を学ぶ。公共データの特性や倫理的側面を理解したうえで、Pythonを用いたデータの取得・加工・分析・可視化の手法を習得し、実際の研究や業務に活かせるスキルを身につけることを目指す。授業は対面形式で行い、講義と実践的な課題を通じて、データの扱い方を段階的に習得する。最終的には、公共データを用いた課題解決の能力を養い、自治体・官公庁や環境コンサルティングなどの分野での実務に役立つ知識を習得する。	

授 業 科 目 の 概 要					
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
第Ⅱ類科目	実践知系科目	PBLⅠ（研究実践プロジェクト）	○	演習の形式で行う。 4年次の卒業研究や卒業後の職業で実施する技術的な活動を1年次に体験し、大学での学びの目標を理解するとともに、基本的な技術の修得、問題発見、課題解決を体験し、主体的な学びと協働的な問題解決能力を養うことを目標とする。 8名の教員が異なる領域のテーマを提示する。学生はそのうちの1つのテーマを選択しチームを編成する。前半では、教員の指導の下で、テーマに沿って計測、分析、設計、評価等の手法を体験する。後半では、学んだ技術を活用して社会や地域の実際の課題解決にどう生かせるか、提案やプロトタイプ構築を行う。	共同
		PBLⅡ（課題解決プロジェクト）	○	演習に講義を加えた形式で行う。 社会、地域、企業、大学の課題を分析し、その解決策を提案し、プロトタイプを構築することで、問題発見と課題解決の手法を体系的に学ぶことを目標とする。課題テーマの分析、解決策のアイデア出しと設計、プロトタイプ制作と評価、最終報告会を行う。また、演習・実験に必要な問題発見や課題解決の技法やツールの知識はミニ講義により修得する。学生は主体的かつ協働的に課題に取り組む力を養う。 (23阿部信明、5寺村淳、11岩浅有記、24伊賀彩子、1中島毅、25齋藤大輔、10井上雅裕（令和9-10年度）) (23阿部信明、5寺村淳、11岩浅有記、24伊賀彩子、1中島毅、25齋藤大輔、9竹内えり子（令和11年度）)	共同
		PBLⅢ（価値創造プロジェクト）	○	演習に講義を加えた形式で行う。 地域や企業等の実課題を分析し、社会課題の解決や価値創造に向けたビジネスモデルとプロトタイプの提案、構築、評価を行う能力を育成することを目標とする。課題分析、価値提案の設計、プロトタイプの構築と評価、最終報告会が含まれる。学生は公共の福祉、環境保全、経済性を考慮しながら問題解決と価値創造に取り組む能力を養う。本科目で取り上げるテーマには、地域連携PBLや国際PBLで継続するテーマが含まれる。	共同
		産学地域連携PBL		演習の形式で行い、地域でのフィールドワークが含まれる。 地域や企業等の実課題を分析し、社会課題の解決や価値創造を目指したビジネスモデルとプロトタイプを提案、構築、地域での実地評価を行うことを目標とする。授業計画には、地域や産業界と連携した課題分析と価値提案、プロトタイプの設計・構築、地域での実地評価、報告書作成と最終発表が含まれる。取り上げるテーマは、PBLⅡ（課題解決プロジェクト）やPBLⅢ（価値創造プロジェクト）から継続するテーマが含まれる。学生は科学および情報技術を活用した実践的な能力を養う。	共同
		国際PBL		演習の形式で行い、国内外での海外の学生とのフィールドワークが含まれる。 国際チームの多文化、多分野の環境で、国内外の地域や企業の実課題を分析し、社会課題の解決や価値創造を目指したビジネスモデルとプロトタイプの提案・構築を行うことを目標とする。価値提案、プロトタイプ設計・評価、最終報告会が含まれ、国際的な協働を通じた実践力を養う。海外の協定大学で実施する形式1と、国内に海外の大学生を招いて実施する形式2に分類される。形式1には、渡航のためのガイダンスと海外への渡航が含まれる。	共同
		プレゼミ	○	演習の形式で行う。 研究に必要な基礎知識とスキルを習得し、研究活動に参画する準備を行うことを目的とする。研究分野の理解、論文講読、先行研究調査、研究テーマの仮設定、データ収集と分析、実験計画の立案、基礎的なデータ解析を行う。最終発表では、今後の研究テーマの案と研究計画案を報告し、4年次の本格的な研究に向けた準備を整える。	
		卒業研究	卒業研究Ⅰ	○	演習の形式で行う。 情報科学部で習得した知識を基にグリーンデジタル分野およびデジタル文化財分野における研究課題を自ら設定し、計画・実施・発表までの一連のプロセスを学び問題解決力の向上、文献調査や分析、研究成果の発表能力を修得することを目標とする。テーマ探索、先行研究調査、研究計画の策定と実施、中間評価、そして最終発表を行う。学生は研究遂行能力と職業倫理の意識を高め、将来の職業に必要な能力を修得する。
卒業研究Ⅱ	○		演習の形式で行う。 卒業研究Ⅰでの成果を基に、研究計画を更新し、調査・分析を進め、研究成果を卒業研究論文としてまとめることで、問題解決力や分析力、論文作成能力の向上に加え、職業倫理や協働スキルを高めることを目標とする。先行研究の追加調査、研究目的と計画の更新、研究実施、研究成果の評価、論文作成、最終発表会を行う。研究遂行能力をさらに深化させ、将来の職業に必要な能力を修得する。		

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第Ⅲ類科目 ウェルビーイング科目	ウェルビーイング概論		オンデマンドによる講義形式で行う。ウェルビーイングに関する基本概念を学び、個人と社会の幸福について多角的な視点から理解を深めることを目標とする。授業では、ケーススタディ分析やオンライン上での意見交換を交えながら、ウェルビーイングの定義と歴史的背景の理解、社会的要因との関係、経済的視点からの分析を通じて、身体的・精神的・社会的な幸福の要素を探究し、現代社会における課題を考察する。さらに、個人や組織、地域社会においてウェルビーイングを向上させるための実践的アプローチについても学ぶ。	
	仏教とウェルビーイング		オンデマンドによる講義形式で行う。仏教的視点から幸福とは何かを探究し、仏教の教えがウェルビーイングに与える影響を深く理解することを目標とする。授業では、仏教の歴史的背景や哲学的概念を紹介し、ケーススタディ分析やオンライン上での意見交換を通じて、八正道や慈悲の実践など仏教が有する人間の幸福観と現代社会における応用について理解する。最終的には、仏教と現代のウェルビーイング理論との関連性を考察し、実生活への応用方法に関する知識を身につけることを目指す。	
	身体と心の健康科学		オンデマンドによる講義形式で行う。スポーツと健康の関係、ストレス管理、睡眠など、身体と心の健康を科学的に理解することを目標とする。授業では、身体の構造と機能、心の健康に関する理論、そしてこれらがどのように相互に影響し合うかを探究する。さらに、専門家をゲストに迎え、実際の健康維持方法として、適切な運動プログラムの設計や栄養バランスの取り方、ストレスを軽減するためのリラクゼーション技術などを学ぶ。最終的には、人々がより健康で充実した生活を送るため、身体と心の健康を総合的に理解することを目指す。	
	倫理と幸福の哲学		オンデマンドによる講義形式で行う。幸福に関する倫理的視点を深く理解し、哲学的な議論と考察を通じて倫理と幸福の関係を探究することを目標とする。授業では、古典的な哲学者の著作や現代の倫理学者の論文を読み解き、幸福に関する多様な視点を紹介する。また、現代社会における倫理的課題を取り上げ、それらが個人と社会の幸福にどのように影響するか分析する。自らの考えを深めながら、オンライン上での他者との意見交換を通じて新たな視点を得ることで、倫理と幸福の関係についての深い理解と、日常生活において倫理的な判断を下すための知識を身につけることを目指す。	
	ウェルビーイング応用実践		演習形式で行う。ウェルビーイングの理論を実際の生活に応用する方法を学び、実践的なスキルを身につけることを目標とする。授業では、特定のテーマに基づく実践的な体験型学習を通じて、ウェルビーイングに関する日常生活や職場での具体的な応用方法を探究する。また、職場、教育、地域社会などにおけるウェルビーイング向上の実践事例を分析し、個人ワーク及びグループワークを通じて、理論と実践の橋渡しを行う。最終的には、学生がウェルビーイングの理論を実生活に応用し、人々がより豊かで充実した生活を送るための実践的スキルを身につけることを目指す。	
	ウェルビーイングPBL		演習形式で行う。プロジェクトベースの学びを通じてウェルビーイングに関する具体的な課題を探究し、その解決策を考察することによって、ウェルビーイング向上に向けた実践的なスキルを身につけることを目標とする。授業では、学生自身の興味や関心に基づきグループ単位でプロジェクトのテーマを設定し、実際の社会問題や個人のウェルビーイング向上に寄与する内容とすることを求める。定期的なフィードバックセッションやディスカッションを通じて、プロジェクトの進捗を確認し、改善点を見つける機会を提供する。最終的には、プロジェクトの成果を発表し、他の学生や教員からのフィードバックを受けることでウェルビーイングに関する理論と実践の両面からの理解を深め、実社会での応用力を養うことを目指す。	

授 業 科 目 の 概 要					
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
第Ⅲ類科目	アントレプレナーシップ育成教育プログラム	基礎	超スマート社会論	オンデマンドによる講義形式で行う。「これからの自分はどうあるべきか」「新しい価値をどうやって生み出せるのか」などの意識を高め、次代のアントレプレナーとしての原動力を育むことを目標とする。未来の社会は仮想空間と現実空間が高度に融合し、人々が生き生きと活動し、快適に暮らす社会が実現すると言われていいる。人とロボット・AIとの共生、多様なニーズに合わせたサービスの提供とサービス格差の解消、新しいコミュニティの創造など新たな価値が生み出される。しかし、一方で様々な問題も起きてきている。超スマート社会を実現する様々な技術や社会の動向を学び、私たちの生活がどのように変わるのか、そのような社会で私たちはどう活躍し、貢献できるのかを考える。	
			地域人イズム論	オンデマンドによる講義形式で行う。全国の「地域人」の生き方・働き方、価値観、ライフストーリーに触れ、地域で生きることの面白さ、魅力に出会い、自分自身が目指したい将来の「地域人」像を描き、「地域人」とは何か、自分自身がなりたい「地域人」とはどのような姿かについて他者に伝えられるようになることを目標とする。地域を支え、多様な立場で地域を創造する全国の「地域人」の生き方・働き方を取り上げ、これから自分自身がどのような「地域人」像を描きながら、生きていきたいかを探究する。	
			アントレプレナーシップ論	オンデマンドによる講義形式で行う。自分自身が将来経済社会において活躍するために必要な「アントレプレナーシップ」とは何か、「アントレプレナーシップ」を身につけるために必要な学びとは何か理解して、今後の自身の専攻科目の学びの礎とすることを目標とする。停滞する日本社会では新しい価値を創出するイノベーションが求められている。起業家をはじめ実社会で活躍する企業人の事例に多く触れて、講義を通じての質疑や意見交換の中から、経済社会で活動するにあたり必要とされる基礎知識を理解し、実際に生かせるようにする。加えて起業への興味・関心を持ち、実際のビジネスプラン策定に必要な心構えや専門知識及び準備の手順を理解し、新たな価値を提供し社会に貢献するために必要なアントレプレナーシップを身につけることを目指す。	
			イントレプレナーシップ論	オンデマンドによる講義形式で行う。組織内における起業家精神の基本概念を学び、新しい価値を創造する革新的なアイデアを実現するための理論を理解することを目標とする。授業では、実際の企業事例を紹介し、ケーススタディを通じてリーダーシップ、課題解決力、イノベーション思考を養う。また、オンライン上で学生同士の意見交換の機会を提供し、組織の活性化や業績の向上、社会に貢献する具体的な企画の立案にも挑戦する。最終的には、学生が組織内での起業家精神を発揮し、プロジェクトを成功させるための基本知識を身につけることを目指す。	
			パブリックサービス論	オンデマンドによる講義形式で行う。公共サービスの基本概念、行政の役割やサービスの提供方法について理解することを目標とする。授業では、公共サービスの歴史的背景や基本的な理論を学び、福祉、教育、医療、防災などに関する政策やサービス提供の事例を紹介する。また、オンライン上で学生同士の意見交換の機会を提供し、地域における公共サービスの向上に向けた具体的な政策の立案にも挑戦する。最終的には、公共サービスの役割とその提供方法についての深い理解を持ち、実際の政策やサービス提供の現場で応用できる基本知識を身につけることを目指す。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第Ⅲ類科目 アントレプレナーシップ 育成教育プログラム 応用	ロジカルシンキング		講義形式で行う。ロジカルに考える思考力とビジネスで活用できる各種フレームワークを組み合わせた課題解決の手法を修得することを目標とする。直感や感覚的に物事を捉えるのではなく、筋道を立てて矛盾・破綻がないように論理的に考え、結論を出すロジカルな思考法はビジネスにおいて重要なスキルである。複雑な情報や自分の意図を、相手に的確にかつすばやく伝えるために必要な考え方を個人ワークやグループワークを通じて学び、より実践的な知識を身につけることを目指す。	
	データ分析技法		オンデマンドによる講義形式で行う。大量のデータが得られるようになった現代では、データをもとにした意思決定やアクションを行う必要性が業界問わず増している。「課題設定→分析設計→データ整備→データ分析→結果解釈/施策検討」というデータによる意思決定の進め方についての一連の流れを学ぶ。店舗の実データをを用いて、「どのような課題を解決すべきか（課題設定）」「どのような分析を行うか（分析設計）」「分析結果からどのようなアクションにつなげるか」を多数の演習やグループワークを交えて実践的に学び、データドリブンな意思決定を進めるための礎を体得することを目標とする。	
	プログラミングの基礎		オンデマンドによる講義形式で行う。コンピュータの特徴を踏まえて、プログラミング的な思考を習得することを目標とする。プログラミングの基本的な構文を学習するため、プログラミングツール「Scratch」を使用し、様々な指令を与えて具体的な反応を見ることを通じて、プログラミング的な思考を身につける。さらに、ヒアリング要件をもとに実際にプログラムを設計し、ロボットへの実装と運用までを試みることで、実践的にプログラミングとアルゴリズムを学ぶ。	
	ファイナンスの基礎		オンデマンドによる講義形式で行う。地域経済を担う中小企業の機能と役割を理解して、ステークホルダーからの支持、支援を得ながら的確なファイナンスのもと、実現可能な起業計画の策定方法を修得することを目標とする。社会においては、あらゆる事業体が社会の変化に対応してイノベーションを起こし、持続可能なものにしていくことが求められており、それゆえファイナンスの知識を具現していることが不可欠である。経済活動のしくみとその内容、意味、歴史的背景や問題点を考察しながら、産業の育成や起業の在り方を検討し、国際社会の動向とその影響、市場メカニズムの意義と限界を理解するとともに、国内においては人口減少及び資金調達方法の多様化にともない激変する金融システムも理解しながら、的確なファイナンス手法とは何かを学ぶ。	
	財務会計の基礎		オンデマンドによる講義形式で行う。「財務諸表」と「経営」を結び付けて考えることが出来る人材へのニーズは非常に高まっている。また、将来経営者として、自身の経営する会社の持続可能性を高めるうえでも大変重要なポイントになる。企業活動の結果である「財務諸表」の数字から、どのような企業活動を進めていたのか、「財務諸表」を身近にしていく事を目的にする。様々な企業の「損益計算書」や「貸借対照表」の数字について、様々な視点から考察しながら、グループ討議等により他者の視点を共有し、視野を広げて想像し分析する力を身につけることを目標とする。	
	マーケティングの基礎		オンデマンドによる講義形式で行う。マーケティングの基本用語や機能についての理解をもとにして、デジタルマーケティングをはじめとする近年のマーケティング実践を、実例を踏まえて学ぶ。デジタルマーケティングにおいても、顧客理解を起点としてものごとを考えると、マーケティング思考の重要性は変わらない。実社会の企業や組織の発展やヒット商品の誕生などの要因分析や、商品開発、起業などの場面で、自ら活用・実践できるようになることを目標とする。	
	言語表現技術		講義形式で行う。コミュニケーションに必要な「ことば」を改めて取り上げ、ことばの力を知り、自分らしい「伝わる表現力」を習得することを目標とする。具体的な事例や自分の周りの出来事から何を感じ、何が問題なのか、どう解決できるかを考え、日頃の問題意識から社会を見る目を養う。それらの視点を意識したうえで、コミュニケーションの表裏である「きく」を実践する。実際にインタビューを行うことで、何をきくのかの大切さ、事実をきく重要性を学ぶ。また、いろいろな意見から真実にたどり着くには何が必要か実践と討議により考える。	
	情報表現技術		講義形式で行う。地域や企業の情報発信における課題を解決するために、文章や画像、動画といったデジタルコンテンツの企画・制作に関する技術を学ぶ。誰もがデジタルメディアを通じた情報発信にかかわるようになった現場の課題に応えるスキルを実践的に学び修得することを目標とする。ワークショップとグループワークの発表、講評の繰り返しを通じて、文章や画像、動画といったデジタルコンテンツの企画・制作に関するスキルを身につける。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第三類科目 アン トレ プレ ナー シ ュ プ 育 成 教 育 プ ロ グ ラ ム 応 用	キャリア探究A		講義形式で行う。大手企業から中堅企業まで様々な経営者または経営管理者層を招き、企業の役割、業種の多様性、業界の動向、経営理念、経営戦略、経営者の役割とマネジメントを中心に、企業経営の実際について体験に基づいた講義を行う。さらに、今後、企業に求められる人材像をテーマとしてグループワークを行い、人間が働くことの意義や仕事（職業）の選択の考え方について議論することによって、自身の将来のキャリアを探究することを目指す。	
	キャリア探究B		講義形式で行う。中小企業の経営者を招き、中小企業の役割、業種の多様性、経営理念、経営者の役割とマネジメントなど、企業経営の実体験に基づいた講義を行う。さらに、これらをテーマにしたグループワークを行い、働くことの意義や仕事（職業）の選択の考え方について議論することによって、企業経営の理念や方針、マネジメントの実際について業種による違いと共通点に関する理解を深め、自身の将来のキャリアを探究することを目指す。	
	キャリアデザインA		講義形式で行う。「より大きな舞台で活躍できる力をつけ、目標とする企業の選考、採用にむけて挑戦する」ことをテーマにする。将来のキャリアビジョンを描き、実現するためのはじめての一步として自己理解を深め、自分らしいキャリア構築を実現するために具体的なアクションプランを策定すると同時に、目標達成にむけて必要なスキルを毎回の実践的トレーニングを通し高め、最終的には社会で求められる資質・能力を培うことを目指す。	
	キャリアデザインB		講義形式で行う。インターンシップ参加を念頭に置き、就職活動本番へ向けた準備を進めていくための科目である。より実践的な場面を想定して、マナーの基本を理解し、身だしなみ、面接時のマナーを身につけることを目標とする。また、興味のある業界や、自分の売り込むポイントがどこであるかを明確にし、企業に伝わる内容へと進化させる。さらに、インターンシップへの参加も含めた今後の就職活動に向けた計画書を作成し、それに基づいて実行する。	
	コミュニケーション		講義形式で行う。多様な価値観が様々な方法で飛び交う時代に、コミュニケーションスキルは最も重要なスキルの一つである。1対1、複数対複数、ワークショップ形式、ビジネスシーン等のシチュエーションに基づいた重要要素、スキルの理解とグループワークでの実践を通じて、今後のビジネスや社会生活において有用な知識を習得することを目標とする。様々なシチュエーションを想定し、社会に出てからも“使いこなせる”オンライン・オフラインを問わない汎用なコミュニケーションスキルを基礎と実践で学ぶ。	
	リーダーシップ		講義形式で行う。新たな価値を生み出すための変革を実現するために、自らが主体となって様々な人々を巻き込み、動機づけ、社会課題に挑戦するリーダーシップのあり方やスキルについて学ぶ。加えてモチベーション理論や関連した行動科学の理論を学び、身近な組織や自分が所属する集団の状況をこれらの理論に当てはめて分析することで、リーダーシップの有効性と集団の状況との関係を考える。様々なリーダーシップ理論を援用して、自分自身の行動スタイルやリーダーシップを発揮できるようになることを目標とする。	
	ファシリテーション		講義形式で行う。現実社会で難しい状況にもひるまず臨むファシリテーション力を身につけ、多様な価値観・背景をもつ参加者が、目的実現に向けて、限られた時間の中で合意形成し、解決策を考案できるようになることを目標とする。「お互いを知り合う」ことから始め、現状の問題意識、将来への思い、テーマ設定、合意形成、解決策決定など、段階に応じた話し合いを実践する。これらのグループワークを通して、必要最小限のファシリテーション知識を確認したうえで実践練習し、振り返り、様々な手法を身につける。	
	プレゼンテーション		講義形式で行う。プレゼンテーションの概念、作成方法および発表手法を学び実践することで、相手に伝わるアウトプット（言語化・表現手法）スキルの習得を目標とする。プレゼンテーション＝単なる発表・報告ではなく、ビジネスシーンにおいて必要とされるプレゼンテーション（相手を動かす、目標を達成する）について理解し、構成の作り方・デザインスキルを身につける。また、ターゲット・目的・シチュエーションに合わせてプレゼンテーションの構成を自分の力で組み立て、伝えたいことを論理的にまとめ、言語化する力を培う。	
	マネジメント		講義形式で行う。企業やNPOといった組織が期待に応える成果をあげていくためになされる活動の背景にあるマネジメントの基礎を学び、実践するための継続学習の起点を学ぶことを目標とする。マネジメントとは何か、その目的、役割は何か、どのようなことをすればよいのかを事例や演習を通じて全体像を習得する。事業を立ち上げる土台となるマーケティングとイノベーションの位置づけと関係、アントレプレナーシップに基づく戦略の習得にもウェイトを置き、バランスの取れたマネジメントを学ぶ。	
	ビジネス英語		演習形式で行う。世界のビジネスシーンでいま何が起きているのか、また国際社会での日本の立ち位置について理解し、学生自らがそれらのテーマについて主体的に思考する機会を設ける。授業はAll English、すなわち英語で行われる為、学生の基礎英語力をビジネスに必要な英語コミュニケーション力へとブラッシュアップすることを目標とする。具体的には、英語でビジネスについてのインプットを行い、身に付けたビジネス英単語や表現方法を活用しながら英語でのアウトプットにも挑戦する。	
	ビジネス中国語		演習形式で行う。グローバルビジネスの現場において使われる中国語コミュニケーションの理論、基礎知識、実践能力を学ぶ。中国ビジネスをみていくうえで必要とされるビジネスコミュニケーションの基礎を学び、あわせて中国文化への理解も深めながら、具体的な中国語ビジネスコミュニケーションスキルを場面別に学習する。さらに、基礎知識と応用能力を融合させ、実践的なビジネスコミュニケーション能力を身につけることを目指す。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部グリーンデジタル情報学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第Ⅲ類科目	アントレプレナーシップ育成教育プログラム	融合・実践	学融合PBL（旅する大学）A	演習形式で行う。「アントレプレナーシップの実践」をテーマに、異なる分野の知識を融合しながら、起業家と連携して実施する課題解決型学習。「旅する大学」には、大別して①多様な知識と技能を学ぶ旅（学内・理論）、②社会の課題を解決する旅（学外・実践）という二つの枠組みがある。この科目は②に関わるものであり、学生が教室内で学んだ知識をもとに、教室外の現地で応用実践する機会を提供する。特定の地域をフィールドとし、起業家との協働を通じて地域資源を活用した実践的なプロジェクトに取り組むことで、既存の枠組みにとらわれない思考力と実行力を身につけることを目指す。
			学融合PBL（旅する大学）B	演習形式で行う。「アントレプレナーシップの実践」をテーマに、異なる分野の知識を融合しながら、企業と連携して実施する課題解決型学習。「旅する大学」には、大別して①多様な知識と技能を学ぶ旅（学内・理論）、②社会の課題を解決する旅（学外・実践）という二つの枠組みがある。この科目は②に関わるものであり、学生が教室内で学んだ知識をもとに、教室外の現地で応用実践する機会を提供する。特定の地域をフィールドとし、企業との協働を通じて地域経済に貢献する組織的なプロジェクトに取り組むことで、組織のイノベーションや成長を牽引する思考力と実行力を身につけることを目指す。
			学融合PBL（旅する大学）C	演習形式で行う。「パブリックサービスの実践」をテーマに、異なる分野の知識を融合しながら、自治体と連携して実施する課題解決型学習。「旅する大学」には、大別して①多様な知識と技能を学ぶ旅（学内・理論）、②社会の課題を解決する旅（学外・実践）という二つの枠組みがある。この科目は②に関わるものであり、学生が教室内で学んだ知識をもとに、教室外の現地で応用実践する機会を提供する。特定の地域をフィールドとし、自治体との協働を通じて地域の課題解決と活性化に貢献するプロジェクトに取り組むことで、社会ニーズやテクノロジーの変化に対応できる行政を担う思考力と実行力を身につけることを目指す。
			マイスターワークショップ	演習形式で行う。現役の起業家やビジネスパーソン等を迎えた体験型学習を通じて、新しいビジネスの開拓、既存の仕事や事業の改革、人やコミュニティづくりなど新しいことに一歩を踏み出し、社会に貢献できる能力を「知識」と「実践」の融合により修得する。様々な分野で活躍する方々との対話を通して、地域を題材とした学びと活動を一体化した実践的な学びを行い、新しいことにチャレンジするアントレプレナーシップの修得し、地域戦略人材となることを目標とする。
			マイスターフィールドワーク	演習形式で行う。エリアキャンパス及びサテライトキャンパス（南三陸、京都、藤枝、淡路、阿南）や付置研究所である地域構想研究所の地域支局を活用してフィールドワークを実施し、現地の自治体、NPO、企業、教育機関などと協働し、地域の課題解決に取り組む。地域に関するデータの収集・整理・分析を通じて、地域の課題を発見し、改善・解決するための方向性を構想しながら活動計画を立て、実行するための手法を身につける。これまでの「知識」を「実践」の場で活用できるようになることを目標とする。
			マイスターインターンシップ	実験・実習形式で行う。インターンシップを通じて国内における様々な組織で実施されている仕事を体験し、労働の意義・倫理等を自ら気づき、職業への意識や理解を高め、社会人としての必要な技能を培うと共にキャリアを考えることを目標とする。企業実習にあたっては事前に必要な業界研究・企業研究を実施する。実習では日々の気づき、体験を通じて得られた知見、その課題などについて毎日フレクシオンを行い、実習レポートを取りまとめる。それらの経験を発表、グループで共有し、将来のキャリアに繋げていく。
			短期留学	実験・実習形式で行う。グローバル化の進む世界にあって、国内外を問わず、異文化理解、外国語習得、国際的活動に必要なコミュニケーション能力が強く求められている。この科目では、海外での短期研修を通じて、単純な語学力の向上だけではなく、異文化・多文化環境への適応力を高めるとともに、外国語による実践的なコミュニケーション力の向上を図る。最終的には、多文化社会において、自らが有する実力を発揮するための自信を体得することを目標とする。
			海外インターンシップ	実験・実習形式で行う。海外において一定期間実施する就業体験を通じて、国際的なビジネスにおける職業への意識や理解を高め、リーダーシップやチームワークを実践的に学び、グローバルな知見を広げることを目標とする。また、複数種類の海外企業を視察して多様な働き方を知り、異なる文化や価値観に触れることで、グローバルな思考力を養う。最終的には、学生がこれらの経験を通じて、広い視点から自身の将来のキャリアを思考し、職業選択における人生の選択肢を広げることを目指す。

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化財情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第 I 類 科 目	人間の探究Ⅰ		「人間の探究」は3クォーター（合計6単位：100分科目×週2回）にわたって開講する。第1クォーターに開講する「人間の探究Ⅰ」は、人間が築いた「文化」（文学・歴史・哲学・思想・宗教・芸術など）を通じて多様性と包摂の考え方を学び、世界や日本、地域、そして他者・自己を視る視点を養いながら、自らの生き方について考えを深めることを目的とする。科目は講義形式を基本としつつ、適宜グループワークを取り入れたアクティブラーニングを実施する。担当教員が設定したテーマに関する基礎的な知識を身につけながら、自分自身を理解する力や多様性を尊重する力を身につけることをめざす。また、他者との対話を通じて自己理解を深め、表現力を高めつつ、自ら学ぶ姿勢を整える。「人間の探究Ⅰ」では、高校の学びから大学の学びへの転換を図るとともに、これまでの自分を分析、現状を把握することで、自己理解と大学での学びのための土台を形成する。	共同
	人間の探究Ⅱ		第2クォーターに開講する。「人間の探究Ⅰ」に引き続いて、人間が築いた「文化」（文学・歴史・哲学・思想・宗教・芸術など）を通じて多様性と包摂の考え方を学び、世界や日本、地域、そして他者・自己を視る視点を養いながら、自らの生き方について考えを深めることを目的とする。授業は講義形式を基本としつつ、適宜グループワークを取り入れたアクティブラーニングを実施する。担当教員が設定したテーマについて知識と理解を深めながら、自分自身を理解する力や多様性を尊重する力を身につけることをめざす。また、他者と対話することを通じて自己理解を深め、表現力を高めつつ、自ら学ぶ姿勢を整える。「人間の探究Ⅱ」では、これまでの学びや自己理解をふまえて、「大学で学ぶことの意味」をテーマとしたレポートを作成することで、自らの学びの意味を模索する。	共同
	人間の探究Ⅲ		第4クォーターに開講する。「人間の探究Ⅱ」に引き続いて、人間が築いた「文化」（文学・歴史・哲学・思想・宗教・芸術など）を通じて多様性と包摂の考え方を学び、世界や日本、地域、そして他者・自己を視る視点を養いながら、自らの生き方について考えを深めることを目的とする。授業は講義形式を基本としつつ、適宜グループワークを取り入れたアクティブラーニングを実施する。担当教員が設定したテーマに関する知識と経験を統合しながら、自分なりの人間観や世界観の形成をめざす。「人間の探究Ⅲ」では、「人間の探究Ⅰ」「人間の探究Ⅱ」でおこなってきた過去と現在の自分に関する理解をもとに、これから自分が世界や社会、他者としてどうつながり貢献していくかを考え、「未来計画書」を作成することで自分の生き方について自分なりの展望を持つ。	共同
	社会の探究Ⅰ		「社会の探究」は、3クォーター（6単位：100分授業×週2回）にわたって開講し、知識・情報・データを活用しながら仲間とともに地域社会の課題を発見し、主体性を持って解決策を考え、提案することを通じて、変動が激しい社会を生き抜くために不可欠な「他者と対話し、協働しながら、困難を乗り越えて主体的に課題解決に挑む力」を身につけることを目的とする。授業は、デザイン思考を念頭に他者への共感を通して問題の本質を見極め、課題を設定し、仲間とともに知識・情報・データを活用しながら創造的な解決策を考え、それを表現するというプロセスからなるプロジェクト型の学習で構成される。「社会の探究Ⅰ」では、「社会の探究Ⅱ」で展開されるミニプロジェクトに取り組むための助走期間として、ソーシャル・スキル、デザイン思考、プレゼンテーションのスキル、担当教員が設定したテーマを学びながら、仲間とともに学ぶ関係性を構築することをめざす。	共同
	社会の探究Ⅱ		第2クォーターに開講する。「社会の探究Ⅰ」に引き続いて、知識・情報・データを活用しながら仲間とともに地域社会の課題を発見し、主体性を持って解決策を考え、提案することを通じて、変動が激しい社会を生き抜くために不可欠な「他者と対話し協働しながら、困難を乗り越えて主体的に課題解決に挑む力」を身につけることを目的とする。授業は、デザイン思考を念頭に他者への共感を通して問題の本質を見極め、課題を設定し、仲間とともに知識・情報・データを活用しながら創造的な解決策を考え、それを表現するというプロセスからなるプロジェクト型の学習で構成される。「社会の探究Ⅱ」では、ミニプロジェクトをおこなう。担当教員が設定したテーマを学ぶことにより知識を理解するとともに、情報の収集、課題の発見・問題の解決、プレゼンテーションに取り組むことで、「得た知識や情報を主体的に活用する力」を育て、「他者と対話し、協働する力」を深める。	共同
	社会の探究Ⅲ		第4クォーターに開講する。「社会の探究Ⅱ」に引き続いて、知識・情報・データを活用しながら仲間とともに地域社会の課題を発見し、主体性を持って解決策を考え、提案することを通じて、変動が激しい社会を生き抜くために不可欠な「他者と対話し協働しながら、困難を乗り越えて主体的に課題解決に挑む力」を身につけることを目的とする。授業は、デザイン思考を念頭に他者への共感を通して問題の本質を見極め、課題を設定し、仲間とともに知識・情報・データを活用しながら創造的な解決策を考え、それを表現するというプロセスからなるプロジェクト型の学習で構成される。「社会の探究Ⅲ」では、これまでの学びを統合しながら、大学周辺地域を対象としたファイナルプロジェクトを実施する。地域に密着して隠れた魅力や問題を発見し、仲間とともに課題を設定し、困難を乗り越えて具体的な解決策、創造的な企画案をまとめることで、一年間の学びの集大成とする。	共同

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化財情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第 I 類 科 目	自然の探究Ⅰ		「自然の探究」は3クォーター（6単位：100分授業×週2回）にわたって開講する。第1クォーターに開講する「自然の探究Ⅰ」は、「自然」をめぐるさまざまな問題に対して、知識・情報・データをもとに主体的に「問い（疑問）」を抱き、根拠にもとづきながら自分なりの解を探究できるようになることを目的とする。授業は講義形式で進めつつ、適宜、グループワークを主としたアクティブラーニングを実施することにより、対人力の涵養も図る。また「自然の探究」では、論理的な思考を涵養し、探究を進めるための一助として、レポート・論文作成の技法を身につけることをめざす。「自然の探究Ⅰ」では、レポート・論文作成の前提として思考力や表現・表記について学ぶとともに、大学のレポートと高校までの感想文との相違など、レポート作成上の基礎について理解を深める。	共同
	自然の探究Ⅱ		第2クォーターに開講する。「自然の探究Ⅰ」に引き続いて、「自然」をめぐるさまざまな問題に対して知識・情報・データをもとに主体的に「問い（疑問）」を抱き、根拠にもとづきながら自分なりの解を探究できるようになることを目的とする。授業は講義形式で進めつつ、適宜、グループワークを主としたアクティブラーニングを実施することにより、対人力の涵養も図る。「自然の探究Ⅱ」では、担当教員が設定したテーマについて理解を深めることにより、探究に必要な知識・情報・データの理解力を涵養するとともに、第1クォーターに引き続きレポート作成のトレーニングにも力を入れる。第2クォーターでは、とくに発想力や読解力といったレポート・論文を書くための基礎能力を身につけることをめざす。	共同
	自然の探究Ⅲ		第4クォーターに開講する。「自然の探究Ⅱ」に引き続いて、「自然」をめぐるさまざまな問題に対して知識・情報・データをもとに主体的に「問い（疑問）」を抱き、根拠にもとづきながら自分なりの解を探究できるようになることを目的とする。授業は講義形式で進めつつ、適宜、グループワークを主としたアクティブラーニングを実施することにより、対人力の涵養も図る。「自然の探究Ⅲ」は授業のテーマに関して自ら「問い」を立て、その問いに対する自身の「答え」を論証することをめざす。つまり、自然科学についての課題の探究にあたって知識・情報・データを主体性をもって活用する力と、論理的な思考力やレポート・論文作成のスキルにもとづいて、論証型の文章（アカデミック・エッセイ）を執筆することを一年間の学びの集大成とする。	共同
	総合英語Ⅰ		「総合英語」では、年間を通して一貫した方針の下、対面授業とオンデマンド型授業を組み合わせることによって、総合的な英語力の育成を目的とする。対面授業では、多様なトピックの中から語彙や表現を学び、ペアワークやグループワーク、発表といった活動を通じてコミュニケーションに必要な英語力を身につけるとともに、大学生として必要なリーディング力の強化を図る。eラーニングシステムを使ったオンデマンド型授業では、語彙や文法、リスニングリーディング演習をおこない、自律的な英語学習を促しながら情報収集や意見の発信に必要な英語力を強化する。	
	総合英語Ⅱ		「総合英語Ⅱ」では、「総合英語Ⅰ」で培った基礎的な英語力を引き継ぎ、無理なく英語力をさらに向上させることを目的とする。対面授業とオンデマンド型授業を組み合わせ、段階的な学びを進める。対面授業では、日常的な話題や学生生活に関連するトピックを中心に、語彙や表現を学ぶ。ペアワークやグループワークを通じてコミュニケーションの場を広げ、簡単なディスカッションやショートスピーチの練習を行う。また、文章構造の理解を深めることで、リーディング力の向上を図る。eラーニングシステムを活用したオンデマンド型授業では、文法やリスニング演習を継続し、英文の正確性と流暢さを高める。これにより、自律的な英語学習の習慣をさらに深める。	
	総合英語Ⅲ		「総合英語Ⅲ」では、「総合英語Ⅱ」で身につけた中程度の英語力を基盤とし、より実践的な力を無理なく伸ばすことを目指す。対面授業とオンデマンド型授業の両方を活用し、段階的に英語力を高める。対面授業では、身近な社会的テーマや時事的な話題に触れつつ、より多様な語彙や表現を学ぶ。ペアやグループでの活動を継続し、簡単な意見交換やディスカッションを取り入れる。また、短めの記事の精読や要約練習を通じて、リーディング力を段階的に向上させる。eラーニングシステムを活用したオンデマンド型授業では、引き続き語彙・文法・リスニング演習を行い、実践的なスキルを磨く。自律的な英語学修の習慣を確実に身につけ、以降の自学が可能となる基礎を構築する。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第 I 類 科目	データサイエンス I		演習方式で行う。「データサイエンス」とはデータを用いて新たな科学のおよび社会に有益な知見を引き出そうとするアプローチのことであり、もはやデータサイエンスがなければ世の中が成り立たないといっても過言ではない。「データサイエンス」科目では、自らとデータサイエンスとつなぐ道を開くために、データとは何なのか、データを活用するとはどういうことなのかを学ぶ講義を開催する。データサイエンス I では、データサイエンスとは何かを学び、更に身近な事例や社会で活用されている事例を通してデータを活用するスキルの必要性を理解すると同時に統計学の基礎知識を習得する。またPCやデータを利用する際に必要となる情報リテラシーについても学ぶ。演習では統計の基礎知識と連動してExcelの基本操作を習得する。 (11大森宏：R8) (⑥伊賀彩子：R9～)	共同
	データサイエンス II		演習方式で行う。データサイエンス II では、世の中におけるデータサイエンスの現状や及ぼす影響等について幅広く学び、どのような手段、手法、仕組みを通じて有効に活用できるかを学ぶ。さらにはAIについて、体験型のワークを通して、AI活用のイメージを明確にしたうえで、AI可能性や面白さを知り、AIの今後の活用の可能性について理解を深める。演習では統計学の基礎知識からのデータの扱い方、データのばらつきと傾向の表し方、さらにはグラフの読み取りと表現方法をExcelスキル習得と合わせて学ぶ。 (11大森宏：R8) (⑥伊賀彩子：R9～)	共同
	データサイエンス III		演習方式で行う。データサイエンス III では、Tableauを活用してデータを探索的に分析し、わかりやすく可視化して伝達する基本スキルを習得すると同時に、データ分析から課題解決につながる課題抽出力の基礎を学ぶ。さらにはBIツールのベースとして使われているデータベースの仕組みやデータの型、データ属性なども含めて学ぶ。 (11大森宏：R8) (⑥伊賀彩子：R9～)	共同
	データサイエンス IV		演習方式で行う。データサイエンス IV の「問題解決型ミッション」やデータサイエンス VI の「価値創造型ミッション」に取り組む前提として、Tableauを活用して目的に合致した実用的なチャート、適切なグラフ表現、さらには効果的なダッシュボード作成を目指す。Tableauの演習ではデータに対して適切なグラフの種類を選び方と各グラフの留意点を習得し、基本的なビジュアライゼーションが作成するスキルを身につける。また世の中でAIが活用されている事例を幅広く知り、常に進化する技術の動向についても関心と理解を深めた上で、AI活用社会の未来について理解と想像力を高める。	共同
	データサイエンス V		演習方式で行う。「問題解決型ミッション形式」にて社会の課題解決力の習得を目指す。「問題解決」とは「理想の姿」を実現するために「現実とのギャップ」を埋めることである。企業のデータを活用し、企業の抱える問題に対してどのように解決を図るのかを、データ分析から仮説を導き出し、さらには解決策の提案まで行う方を身につける。Tableauの演習では複数テーブルの扱いを含むデータの整形および計算式における条件分岐の記述、さらに表計算を活用したビジュアライズを習得する。	共同
	データサイエンス VI		演習方式で行う。「価値創造型ミッション形式」にて社会の課題解決力の習得を目指す。企業のデータと合わせてオープンデータも活用して、複数のデータ分析から多面的な課題抽出を行い、課題の発見と解決策の構築について、演習を通じて学び、提言につながる学修をおこなう。Tableauの演習ではダッシュボードをインタラクティブにする方法を学ぶ他、聴き手にスピーディに正しく情報を伝達するために必要な考え方やスキルを習得する。データサイエンス VI 終了時には様々なデータからの統計分析や論理的な思考スキルを身に付け、課題の発見や解決、社会への価値創造につながる仮説を構築する力を習得する。	共同
	リーダーシップ I		演習方式で行う。適宜、議論・討論やプレゼンテーションを交え、アクティブラーニングで実施する。現代日本社会には地域活性化や福祉の充実、自然の再生など、取り組むべき多くの課題がある。これらの課題にはいくつもの要因が複雑に絡まり、その解決・実現には人と人が多様なアイデアをもち寄り、協働することが必要となる。こうした現代社会を生き、自身の出会う課題と向かい合ううえで注目されているのが、リーダーシップという考え方である。この科目では、こうした「リーダーシップ」についてワークを交えながら経験的に学び、履修者それぞれが自身のリーダーシップ観を知り、またそれを再構成することを目的とする。	
	リーダーシップ II		演習方式で行う。適宜、議論・討論やプレゼンテーションを交え、アクティブラーニングで実施する。大学卒業後、どのように自分が社会と接続していくのか、意識を高めていく大事な時期である。自分らしいリーダーシップとは何かをさらに深め、社会からの求めに自らがいかに応えるかについてよく考え、社会にエントリーする準備を整えることが、この授業の目的である。リーダーシップ I を通じて深めた自己理解を基盤として、社会に接続していく準備を行う。そのために、社会人として身につけておくべきマナーや学力を理解し、社会で働くことの意義について考える。また、これまでの学業や生活を振り返り、自身が取り組んできたことやこれから挑戦したいことを整理し、社会に向けて自分を表現する準備を行う。 (11井上雅裕：R8) (⑨竹内えり子：R9～)	
	リーダーシップ III		演習方式で行う。適宜、議論・討論やプレゼンテーションを交え、アクティブラーニングで実施する。自らの強みを知り、目指すリーダーシップ像に近づいていくために、今後の大学生活をいかに過ごしていくのかを考える機会とし、リーダーシップ II に引き続いて、社会にエントリーする準備を展開させることがこの授業の目的である。リーダーシップ I ・ II で取り組んだ自己分析（自分が目指すリーダーシップ像はどのようなものなのか、自分はどのような適性や能力を持っていて、どのような目標や夢を目指すのか）を踏まえて、現時点で興味のある進路について研究を行うことで、卒業後の進路や職業を主体的に考え、キャリアを形成していくことを目指す。 (11井上雅裕：R8) (⑨竹内えり子：R9～)	

授 業 科 目 の 概 要					
(情報科学部デジタル文化情報学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
第Ⅱ類科目	学部共通	科学・数学系基礎科目	数学基礎Ⅰ	○ 講義形式で行う。 大学での授業を受けるにあたり、これまで学んだ数の概念を概観し、数と量、数学の基本的概念を理解できるようにする。 本科目では、現代社会において文理問わずに需要の高いデータ分析やAIと機械学習を学ぶ上での素養となる数学的基礎を解説する。受験数学の問題ではなく、現実の問題に当てはめて考えることで「使える数学力」を身につける。高校履修範囲を整理し、情報科学部の専門領域の科目への導入を行う。	
			数学基礎Ⅱ	○ 講義形式で行う。 大学での授業を受けるにあたり、これまで学んだ数の概念を概観し、数と量、数学の基本的概念を理解できるようにする。 本科目では、現代社会において文理問わずに需要の高いデータ分析やAIと機械学習を学ぶ上での素養となる数学的基礎を解説する。受験数学の問題ではなく、現実の問題に当てはめて考えることで「使える数学力」を身につける。基礎数学Ⅰが履修済であることを踏まえ、高校数学Ⅲを含めた高校数学範囲を整理し、情報科学部の専門領域の科目への導入を行う。	
第Ⅱ類科目	学部共通	科学・数学系基礎科目	数学応用	講義形式で行う。 情報科学を数理的に記述するために用いられる様々な関数の性質を知ることが重要である。本科目では、2年次開講の数学基礎Ⅰ・数学基礎Ⅱの後に続き、微分積分とともに、線形関数および非線形関数を取り扱う。また、情報科学を解析するために必要な統計学の手法を学ぶ。本科目では、微分積分、線形代数の基礎的な計算能力を高めるとともに、論理的思考力や簡単な数理モデルとしての応用力を習得することを目指す。	
			自然科学基礎	○ 講義形式で行う。 自然科学の全体像について理解したうえで、科学的なものの視点を持つ重要性について学ぶ。大学での学修へ円滑に移行できるように、理科学分野の基礎学力に不安がある学生を対象に対しても開講する。 現代社会で生活していくためには、発達した各種技術の基となる自然科学に関する素養も求められる。本科目では、自然科学としての物理・化学における広範囲な知識を身につけ、専門分野への興味・関心を喚起する授業として開講する。 (オムニバス方式：全14回) (10伊藤光雅：物理分野/7回) (3佐藤晋也：化学分野/7回)	オムニバス方式
			地球科学と自然災害	講義形式で行う。 本科目では、地球科学の概要と共に、本科目では、古地磁気学、地球年代学、プレームテクトニクスなど、地球科学における先端的研究を学ぶ。また、地球磁化を用いた考古遺物への適用の基礎理論としても開講する。 本科目では自然災害も扱う。自然災害は、地球内部、地球外、太陽、宇宙に原因があり、複合的に起きることもある。過去には今は想像できない災害もあった。地震、火山、津波、洪水、地滑り、雷などによる被害は、歴史時代にも多くあり、文化財への被害も文献や考古学でも示されている。各災害の基本と具体例を紹介し、災害対策にも触れる。 (オムニバス方式：全14回) (10伊藤光雅/10回) 地球科学の概論 (15中埜貴元/6回) 太陽活動と磁場・自然災害	オムニバス方式
			生物・生態学基礎	講義形式で行う。 本科目では、生物学と生態学の基礎を網羅的に学び、生物学と自然環境の多様性への理解を深めることを目標とする。 生物学では、細胞から生物個体、そして生態系に至るまで、生命現象の基礎原理の理解を進める。遺伝子、進化、多様性など、生物学の基礎について学ぶ。 生態学では、生物と環境の相互作用、生態系の構造と機能、生物多様性、生態系サービスなど、地球上の生命が織りなす複雑なネットワークを学ぶ。近年注目されているグリーンインフラや世界自然遺産といった概念も取り上げ、持続可能な社会の実現に向けた生態学の役割を理解する。 この講義を通して、生命科学の基礎知識を身につけるとともに、自然環境に対する深い理解を養い、将来、様々な分野で活躍するために必要な、幅広い教養を身につける。	
			地球物理学概論	講義形式で行う。 地球の物理現象を研究する地球物理学について、地球科学概論では測地学と地震学を学んでいる。本科目では、地球の電磁気に関する研究の特に地磁気(地球磁場)の内容を講義する。地球の中心部に成因がある地磁気は宇宙空間まで広がっており、オーロラも発生させる。地球を守るバリアとしての重要な役割もあり、環境磁場として生物への影響も注目されている。また過去の地磁気の情報も、岩石や土器、陶磁器に弱い磁石として残っており、その磁石を用いて地磁気の歴史も研究できる。地磁気が考古学や文化財学に関係する研究も紹介する。	
			物理化学基礎	講義形式で行う。 情報科学部において、今後の学習の中で取り組む実践的調査・研究のさまざまな計測手法やデータ解析に必要な物理化学の基礎理論の理解することを目指す。物質の成り立ちと相互反応を体系的に捉えることから始まり、地球の大気環境下で生じるエネルギー問題など、地球環境を根本的に理解するための基礎知見を含めて、具体的に身近な事例を通して身につける。また、デジタル情報のインプットに寄与する電磁波の基本を理解し、今後の調査・研究に役立つ手法の有効利用の方法も視野に入れる。科学的な見方・考え方は、文理を問わずあらゆる分野の学びを深くすることを理解する。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化情報学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第Ⅱ類科目 学部共通 情報系基礎科目	情報概論とアルゴリズム	○	グループワークを含めた講義方式で行う。 情報技術とアルゴリズムの基礎を学び、それらが現代社会や地域社会に果たす役割について体系的に理解することを目的とする。計算機の基本構成やネットワークの仕組み、データのデジタル表現といった基礎知識に加えて、社会課題の解決に向けた情報技術の応用例を学ぶ。さらに、アルゴリズムの考え方や記述方法を通して、コンピュータによる問題解決の仕組みを体験的に理解する。さらには、大学での情報科学の学びがキャリアや社会とのつながりを持つことを認識し、自らの学びに対する動機付けを高める。また、グループワークを通じて、情報技術を活用した課題解決のアイデアを具体化し、発表することで、主体的な学びと協働の力を養う。	
	情報倫理・知的財産権	○	グループワークを含めた講義方式で行う。 情報倫理と知的財産権の基礎を学び、情報技術を適切に活用するための倫理的判断力と法的知識を習得する。プライバシー保護やフェイクニュースへの対応などの情報倫理の基本概念を学び、事例研究を通じて倫理的判断力を養う。また、著作権や特許権などの知的財産権の仕組みを理解し、適切な活用方法について考察する。講義、個人ワーク、グループワークを組み合わせ、実践的な理解を深める。	
	情報システム概論と産業進化	○	講義形式で行う。 本講義では、情報システムの概念的な定義と基礎的な構成要素・機能・役割について概観し、それが産業や社会変化にどのように関わってきたかを理解する。さらに様々な情報産業におけるDX（デジタルトランスフォーメーション）の具体的な事例を通じて、情報産業が社会や経済に与える影響を理解するとともに、自身が将来どのような分野で貢献したいかを考察する。またDX推進手法やDXを支える技術などの理解を深めるだけでなく、DXに求められる人材像を学び、自己分析を通じてキャリアビジョン形成の一助とする。	
	情報理論		講義形式で行う。 情報量・エントロピー・符号化・誤り訂正といった情報理論の基本概念を学ぶ。データ圧縮や通信、AI、セキュリティなど、日常に関わる応用例を通して、情報理論がどのように使われているかを実感することを目的とする。グループワークや体験的な演習を取り入れ、情報の扱いや伝達について主体的に考える力を養う。情報の「量」や「正確な伝達」の仕組みを理解し、デジタル社会を支える理論の基礎を身につける。	
	情報セキュリティ概論	○	グループワークを含めた講義方式で行う。 コンピュータを脅威から守り安全に使うため情報セキュリティは誰にとっても必要な知識となっている。本科目では、コンピュータを脅威から守り安全に使うために必要な技術的、人的仕組みを解説し、今日の社会における情報セキュリティの重要性を解説する。情報セキュリティの概念、主要な情報セキュリティ技術、サイバー攻撃や人的脆弱性への対応、組織で実践する情報セキュリティに関連する各種管理手法に関わる知識と理解を深める。	
	プログラミング入門Ⅰ	○	グループワークを含めた演習方式で行う。 本科目は、計算機の基本操作からPython言語によるプログラミングの基礎までを幅広く学ぶ。デジタル社会において、プログラミングはAI、IoT、ロボティクス等の様々な情報サービスに不可欠な技術である。 前半では、タッチタイピング、OS等の基本操作、エディタ操作といった計算機の基本操作を習得する。これにより、プログラミングに必要な計算機の仕組みと操作を理解する。 後半では、Python言語を用いたプログラミング演習を行い、基本的なプログラミングスキルを身につける。最終課題では、ドローン制御プログラムを作成するPBLを実施し、実践的なスキルを習得する。 （共同2クラス：全14回） 同じ内容の授業2クラスを教員2人ずつで実施する。	共同
	プログラミング入門Ⅱ		グループワークを含めた演習方式で行う。 プログラミング入門Ⅱは、プログラミング入門Ⅰの発展科目であり、Pythonを用いたデータ処理を実践的に学ぶ。企業などで行われるデータ取込み、計算処理、データ出力等を想定した講義、AI活用やデータサイエンスに向けたプログラミングの基礎を身につける。本科目は、Pythonの基礎知識を土台に(1)環境構築、(2)データ取込み、(3)データフォーマットを考慮した計算処理、(4)データ出力、(5)クラウドサービス連携、(6)例外処理、(7)エラー解決などを学ぶ。サンプルデータとプログラムを用いながら、各自のPCで実践的な演習を行いデータ処理の基本を習得する。 （共同2クラス：全14回） 同じ内容の授業2クラスを教員2人ずつで実施する。	共同
	データ分析基礎	○	グループワークを含めた演習方式で行う。 データ分析の基礎的な考え方や手法を、データ分析で標準的な言語の一つであるPythonを通して実際に動かして学ぶ。PythonをGoogle Colab上で動かすことで、初心者でもPythonが扱いやすくなっている。量的データの代表値である平均・中央値や、ばらつき程度の指標である分散・標準偏差などの基本統計量の意味や計算法を学び、ヒストグラムや箱ひげ図などのグラフ描画を通してデータの分布状態を学ぶ。相関や回帰分析で変数間の関係性の分析を学び、A/Bテストによる効果の検定などを行う。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化情報学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第Ⅱ類科目 学部共通 情報系基礎科目	AI基礎		講義形式で行う。 AI基礎では、AIとディープラーニングについて体系的に学ぶ。AI技術の可能性と限界を理解し、「AIで何が出来るか」「どのようにAIを活用すべきか」「AI活用には何が必要か」を習得する。これより、様々なデータを活用して新たな課題の発見し、AIによる課題解決に向けたアイデアを創出するための基礎力を養う。AI基礎力の向上を通じて、自信を持ってデジタル施策を推進し、AIを活用したビジネスキャリアの可能性を広げることを目指す。	
	開発演習	○	演習形式で行う。 Pythonを用いたアプリケーション開発の基礎を学ぶ。TCP/IP通信、描画ライブラリを活用した図形描画、データベース管理、Webアプリ開発までの一連の技術を扱い、実践的なプログラミングスキルを習得することを目的とする。授業は講義と演習を組み合わせ、各技術の理論を学んだ後、実際にコードを記述しながら理解を深める。最終的に、Flaskを用いたチャットアプリを開発し、ソフトウェア開発の流れを体験することで、計画的な開発能力と実装力を養う。	共同
	計算機ネットワークⅠ	○	演習方式で行う。 本科目では、最新の無線通信技術とその応用について学ぶ。Wi-Fi、5G、LPWA、BLEといった主要な無線通信技術の仕組みや特性を理解し、通信品質や電力効率の最適化手法について考察する。また、IoT分野で広く用いられるMQTTプロトコルを取り上げ、実装の基本概念を学ぶことで、無線通信の設計と運用の実践的な知識を習得する。さらに、無線通信技術がICT分野や社会に与える影響を分析し、技術の進化がもたらす新たな可能性についても考察する。本科目を通じて、無線通信技術の実社会での活用を見据えた論理的思考力と応用力を養うことを目指す。	
	データベース	○	グループワークを含めた演習方式で行う。 情報システムにおけるデータベースの役割を理解し、基本的なデータ操作や設計手法を学ぶ。関係データベースの概念や関係演算の基礎を理解し、それに基づいたSQLを用いたデータの取得・挿入・更新・削除の操作を実践する。また、データベース設計に必要な正規化やERモデリングについても学び、簡単なデータベースを構築できるスキルを身につける。他の関連科目（情報モデリング、開発演習）との連携を通じ、実践的なデータベースの運用方法を学び、情報システム全体の中での活用場面についても考察する。	
	情報モデリング	○	演習方式で行う。 情報システムの設計・開発に必要なモデリング技術の基礎を習得し、システムの機能、データ構造、ふるまいを適切にモデル化できるようになることを目指す。データフロー図（DFD）、ERモデル、ユースケース図、状態遷移図、シーケンス図などの技法を学び、関連科目（「データベース」「開発演習」）と連携しながら実践的なモデリングスキルを習得する。講義と小演習を通じて、モデリングの意義と活用方法を理解し、最終的には情報システム開発におけるモデルの適用能力を高める。	
	情報システムアーキテクチャ		演習方式で行う。 ビジネスシステムからIoTシステム、デジタルツインまでのアーキテクチャを体系的に理解し、現代の情報システム全体を俯瞰する力を養う。クライアントサーバーや3層アーキテクチャといった従来のビジネスシステムの基盤を学び、それがクラウド、エッジコンピューティング、IoTネットワークへと発展する過程を追う。さらに、IoTエコシステムとしてのデジタルツインの概念と応用を学び、実際の事例を通じてシステム設計やアーキテクチャ選択の論理的な考え方を身につける。	
	プロジェクトマネジメント	○	グループワークを含めた演習方式で行う。 プロジェクトマネジメントの基本的な知識と技法を習得し、課題解決と価値創造のプロジェクトを計画・実行する能力を養うことを目標とする。授業では、プロジェクトで作るものと、そのプロジェクトの効果や価値の両方を意識したプロジェクト計画の立て方を学び、ワーク・ブレイクダウン・ストラクチャー（WBS）やガントチャート、リーンキャンパスなどのツールを活用してプロジェクトを計画する。2年前期のPBLⅡ（課題解決プロジェクト）を振り返り、改善点を明確にすることで、3年次のPBLⅢ（価値創造プロジェクト）などの次のプロジェクトに活かす実践的なスキルを修得する。	共同
	ソフトウェア工学	○	演習方式で行う。 ソフトウェア開発のプロセスを学び、要求分析、設計、テスト、品質管理の基礎を習得する。要求の記述・確認、アーキテクチャ設計、詳細設計・コーディング、レビュー、バージョン管理、テスト手法、品質評価を扱い、開発の実践的スキルを身につける。さらに、アジャイルやDevOps、ローコード開発などの最新動向にも触れる。講義、小テスト、小演習を通じ、チーム開発の知識を体系的に学び、企業や自治体などで活躍できる力を養成する。	
	IoT演習	○	グループワークを含めた演習方式で行う。 マイコンを活用した機器は組み込みシステムと呼ばれ、特にネットワーク機能を有するものはIoT（Internet of Things）と呼ばれている。本演習はマイコンを使った組み込みシステムの開発に必要なハードウェア・ソフトウェア技術の基礎知識を習得し、デジタルやアナログの入出力処理を理解する演習を通じてマイコン活用の基本的な技術を身につける。さらにサーバ機器とデータ送受信を行う通信機能を使った演習を通じてサーバ処理の概要を理解する。以上の習得した知識や技術を元に簡易なIoTプロトタイプを提案する力をつける。	共同

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化財情報学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第II類科目 学部共通 情報系応用科目	計算機ネットワークII		演習方式で行う。 本科目では、最新の無線通信技術とその応用について学ぶ。Wi-Fi、5G、LPWA、BLEといった主要な無線通信技術の仕組みや特性を理解し、通信品質や電力効率の最適化手法について考察する。また、IoT分野で広く用いられるMQTTプロトコルを取り上げ、実装の基本概念を学ぶことで、無線通信の設計と運用の実践的な知識を習得する。さらに、無線通信技術がICT分野や社会に与える影響を分析し、技術の進化がもたらす新たな可能性についても考察する。本科目を通じて、無線通信技術の実社会での活用を見据えた論理的思考力と応用力を養うことを目指す。	
	Webアプリケーション		演習方式で行う。 PythonとFlaskを使用してWebアプリケーションを開発する基礎を学ぶ。特に、IoTデバイスからのセンサデータを統合し、クラウドデータベースを活用したデータ管理や、データ取得・可視化を実践的に行うことを目指す。座学と演習を組み合わせ、Flaskの基本操作やAPI設計、UI/UX設計、セキュリティ対策の基礎を学びながら、実際の開発環境で動作するWebアプリを作成する。最終的には、IoT対応のWebアプリケーションを完成させ、発表を通じて学んだ知識を実践に活かす。	
	情報セキュリティ技術		演習方式で行う。 本科目では、情報セキュリティの実用的な技術を体系的に学び、実務や研究に応用できる力を養う。セキュリティの三大要素（機密性・完全性・可用性）を基盤とし、アクセス制御、識別・認証技術、データのインテグリティ確保、電子署名技術、IoTセキュリティなどの重要技術を扱う。講義では理論だけでなく、実際の運用や課題にも触れ、最新のセキュリティ動向を理解することを目指す。情報システムやIoT環境における脅威に対応できる知識を習得し、安全な情報社会の構築に貢献できる基礎力を培う。	
	社会シミュレーション		演習方式で行う。 社会的な問題を対象にシミュレーションを活用する方法を学ぶ。情報モデリングやデータ分析の基礎、Pythonによるライブラリ活用を前提とし、シミュレーションの意義、モデリング手法、シミュレーションの構築、結果の分析手法について、具体的な例題を通じて理解を深める。学生は、社会現象の定式化、Pythonによるシミュレーションの実装、結果の可視化と分析を行い、仮説検証のプロセスを体験することで、データに基づいた意思決定や問題解決能力を養う。	
	3DCG・VR演習		演習方式で行う。 3DCGやVRの歴史と基礎理論を学び、3DCGソフトやゲームエンジンをを用いた実践的な制作技術を習得することを目標とする。前半では3DCGソフトの基礎を学び、インタフェース操作からモデリング、ライティング、テクスチャリング、アニメーションまでの一連の制作工程を習得する。後半ではゲームエンジンの基礎を学び、3DCGデータの活用からインタラクティブなコンテンツ制作まで段階的に進める。最終的にはミニコンテンツの制作と発表を通じて、デジタル空間における3次元表現の基礎的なスキルと知識の定着を図る。	
	AI応用I		演習方式で行う。 AI開発サイトとして有名なKerasやHugging Faceなどで公開されている、現時点での最先端の学習済みAIモデルを、Google Colab上のPythonで実際に手を動かして体験する。複数のAIモデルを試すことで、モデルによる結果の違いを考察する。画像分類（ResNet / MobileNet）、物体検出（YOLO / EfficientDet）、画像生成（Stable Diffusion）、文書分類（BERT / GPT）、文書要約（T5 / Pegasus）、音声認識（Whisper）などを体験する。また、既存AIモデルを改良する転移学習や強化学習も体験し、モデルのカスタマイズ法も学ぶ。	
	AI応用II		演習方式で行う。 AI応用IIでは、画像認識と生成AIに関連したAI応用例を学ぶ。画像認識と生成AIを用いた具体的な事例を学習するとともに、AIモデルを実際に動かすことでAI応用力を養う。これより、様々なデータを活用して新たな課題を発見し、AIによる課題解決に向けたアイデアを創出する応用力を身につける。AI応用力の向上を通じて、画像認識や生成AIを活用したデジタル施策を推進し、AIを活用したビジネスキャリアの可能性を広げることを目指す。	

授 業 科 目 の 概 要					
(情報科学部デジタル文化情報学科)					
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
第II類科目	学部共通	情報系応用科目	品質工学	演習形式で行う。 ISO/IEC 25000 (SquaREファミリ)に基づき、情報システムの品質要求定義とその実現方法を学ぶ。利用時品質を出発点に、機能要求、製品品質要求、データ品質要求への展開を体系的に理解し、品質要求を実装へ結びつける戦略を考察する。また、非機能テストを含む品質要求の妥当性確認・検証の方法を学び、演習を通じて実践的なスキルを習得する。企業や自治体などで、システムの要求分析、設計、評価を担うことができる人材の育成を目指す。	
			ユーザビリティ	演習形式で行う。 本科目では、ユーザの視点から情報システムやコンテンツをデザインするための基礎的な知識を習得する。具体的に、情報システムやデジタルコンテンツのデザインに必要な、人間の感覚・機能の基本特性について理解する。 本科目の目標は、ユーザ中心の情報システム・コンテンツへのアプローチを理解することであり、ユーザ視点のシステム及びコンテンツ作成が実施できることである。	
			クラウドインフラ演習	演習形式で行う。 管理、セキュリティ対策などを実践的に学ぶ。 講義は座学と演習で構成され、座学ではクラウドコンピューティングの概念やアーキテクチャ、主要なサービスについて解説する。演習では、実際にクラウド環境を構築し、各種設定や操作を体験することで、実践的なスキルを身につける。 本科目で習得する知識やスキルは、ITインフラの設計・構築・運用に必要で、仮想サーバーやストレージの管理、ネットワークの設定などについて学ぶ。	
			ドローン学	講義形式で行う。 本科目では、現在、社会の様々な場面で活躍の場を広げているドローンについて、ドローン操縦技術の基礎知識を学ぶとともに、日本における関連法制度および安全に関わる規則について理解した上で、その応用可能性を探究する。なお、本科目内容は、国家資格（二等無人飛行機操縦士相当）の学科レベルとし、「ドローンパイロット演習」と合わせて受講することで、二等無人飛行機操縦士が取得できるレベルに到達することを目標とする。	
			ドローンパイロット演習	演習形式で行う。 本科目は、「ドローン学」とともに国家資格「二等無人飛行機操縦士」の実技試験合格を目指すし、ドローンの操縦技術を身につけることを目標とする。 ドローンを安全に飛行させるための知識の習得と、模擬コースにおける操作トレーニング、シミュレーション、屋外における実際の操縦と手順の確認などを行い、実際にドローンを飛行させることができる技術を身につける。 ドローンの操縦技術を身につけることで、写真測量や映像の作成、災害時の対応など、幅広い応用が可能となる。	共同
			3DCAD演習	演習形式で行う。 本科目では、3DCADソフトウェア「Autodesk Fusion」を用いて、3Dモデルの基礎から実践的なデータ作成能力を習得することを目的とする。3Dモデルとは、三次元空間における物体の形状をデジタルデータで表現したものであり、様々な分野で活用されている。本科目では、3Dモデルの概念、3Dデータの作成技術を学び、最終的には3Dプリンターで出力可能なデータの作成までを目標とする。Autodesk Fusionの操作方法を習得し、設計図面から3Dモデルを作成したり、オリジナルの3Dモデルを設計したりするスキルを身につける。この授業を通じて、3Dモデリングの基礎を固め、今後の学習や研究、そして実社会での活躍に繋がることを目指す。	
			インフラCAD演習	演習形式で行う。 本科目では、インフラ（道路、鉄道、橋梁など）の設計・施工に広く活用されているBIM/CIM技術を習得することを目的とする。BIM/CIMとは、Building Information Modeling/Construction Information Modelingの略で、建物の情報やインフラの情報を3次元モデルとして統合管理する技術で、本科目では、Autodesk InfraWorksを用いて、大規模な3次元インフラモデルの作成方法を学ぶ。3Dデータ作成の基礎から、現実世界を忠実に再現した詳細なモデルの作成までを段階的に習得し、グリーンインフラなどの設計、施工、維持管理の効率化に貢献できることを目指す。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化財情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第II類科目 専門部門 文化財系基礎科目	文化財概論	○	講義形式で行う。 デジタル文化財情報学科の2本の柱である「文化財」と「自然遺産」は共に、人類が保全し、次世代に継承しなければならないかけがいのない遺産である。これらを含む文化財についての全体像と基礎知識について、アウトドアとインドアという概念で統一的に定義し、それぞれの構成と特徴を明らかにし、デジタル文化財情報を駆逐する中で、継承・保存を第一義にした文化財と自然遺産の活用の方向性を提示しその将来性を論じる。 (オムニバス方式：全14回) (④村上 隆/7回) 文化財について (①岩浅 有記/7回) 自然遺産について	オムニバス方式
	デジタル文化財概論	○	講義形式で行う。 文化財のデジタル化に関する基礎知識を学び、その意義、歴史、現状、課題について理解を深めることを目標とする。授業では、デジタル文化財の基本概念から始まり、記録・保存技術、3次元化、画像解析、公開・活用方法、関連する技術者倫理まで体系的に学習し、デジタル文化財が活用された展示の見学を行う。また、人間学的アプローチや保存科学との関連、国際的な動向や標準化についても取り上げ、デジタル文化財が直面する課題や将来展望について考察を深める。 (オムニバス方式：全14回) (共同/3回) 現地見学について (⑤阿部信明/10回) デジタル文化財の技術について (85矢野 達也/2回) デジタル文化財の歴史や展示について	オムニバス方式・一部 共同
	デジタル文化財演習 I	○	演習形式で行う。 文化財のデジタル化に必要な基礎技術と知識を習得し、デジタル文化財の応用分野につながる基礎的なスキルを養成することを目標とする。授業は文化財のデジタル化の基礎から始まり、高精細デジタル化技術やライティング、3次元計測、デジタル表現技術などの専門的な内容へと発展する。また、デジタルアーカイブの活用方法や保存科学の基礎演習、ユーザビリティ評価、データ分析まで幅広い分野について触れ、文化財のデジタル化に関する総合的な知識とスキルの習得を目指す。 (オムニバス方式：全14回) (⑤阿部信明・47工藤 哲彦共同/7回) 文化財のデジタル化について (⑤阿部信明・36安藤 真共同/3回) 文化財の三次元化技術について (⑤阿部信明/4回) ユーザビリティやデータ処理について	オムニバス方式・一部 共同
	文化財基礎研究	○	講義形式で行う。 現在日本列島の各地で、博物館、美術館が設置され、埋蔵文化財と天然記念物の保護、また民俗技術、民俗芸能、無形文化財の継承がおこなわれている。このように、常にわれわれの身近にある文化財は、多様であり、それぞれが独自の特質と歴史的系譜を有している。そこで本授業では、デジタル技術を通して文化財の保存活用をおこなう前提として、各種の文化財に関する基礎知識を習得するとともに、実際の文化財を見て理解できる力を身につけることを目標とする。	
	文化財演習	○	演習形式で行う。 文化財のデジタル活用にあたっては、座学としての基礎知識とともに、本物の文化財を観察し、保存・管理・活用するための実践的な能力が求められる。文化財には博物館に展示される有形の動産文化財だけでなく、史跡や記念物のような不動産文化財、さらに古典芸能に代表される無形文化財など、その範囲は広く、保存・管理・活用の実際はそれぞれで異なる。そこで本演習では、さまざまな文化財を学内・学外で実際に見学し、実践的な保存・管理・活用の能力を身につけることを目指す。	
	日本文化論		講義形式で行う。 デジタル文化財情報の対象として、日本の文化財を取り扱うためには、その背景となる日本文化の概要を把握しておく必要がある。日本文化は、古代から連続と受け継がれ、多様性に富む発展を遂げてきており、仏教伝来など外来文化の大きな影響を受けながら、さまざまな歴史的事象の中で生じた変化をも吸収し、積層化した多層構造を持つことを理解することを目標とする。現代社会の各分野において、先鋭的に細分化し、分散化している日本文化という概念を、相互補完的に連携し、改めて総合的に俯瞰することによって、日本文化の本質に迫る。	
	文化財史料論		講義形式で行う。 古文書、公文書をはじめとする文字記録のデジタルアーカイブ化にあたっては、単にデータ処理に習熟した技術者としてだけでなく、歴史史料の判読とその価値判断を下せる専門的な知識と経験が求められる。本科目では、歴史史料を読むことに欠かせない人々の生活にかかわる暦・官職・年中行事などの歴史知識、そして漢字・漢文に関する基礎と辞書を使う力を修得し、歴史史料を取り扱うデジタルアーキビストとしての素養を身につける。	
	自然遺産基礎研究		講義形式で行う。 自然遺産は動植物、生態系など自然環境が有する価値を指すものとされ、自然遺産に関連する国内の法制度としては、自然公園法に基づく国立公園、種の保存法に基づく国内希少野生動植物種、鳥獣保護管理法に基づく国指定鳥獣保護区、自然環境保全法に基づく自然環境保全地域などが挙げられるほか、国際的な自然遺産保護プログラムとしては、世界遺産条約に基づく世界自然遺産、ワシントン条約に基づくワシントン条約規制対象種、ラムサール条約に基づくラムサール条約登録湿地、ユネスコエコパーク（生物圏保存地域）、ユネスコジオパークなどが挙げられる。本科目では自然遺産に関連する国内外の法制度の基礎的な知識を学びつつ、自然遺産の保護と活用の好循環による社会実装研究の基礎的な知見を習得することを目的とする。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化財情報学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第II類科目 専門部門 文化財系基礎科目	デジタルアーカイブ論		講義形式で行う。 デジタルアーカイブとは、歴史・考古・民俗・美術・自然などのあらゆる知的資源をデジタル化し、記録・保存・公開することを言う。GIGAスクール構想の進展、コロナ禍によるオンライン学習の定着、博物館法改正、AI技術の台頭などを背景に、デジタルアーカイブはますます重要なものとなっている。本科目では、博物館等の社会教育施設、企業、地方自治体のデジタルアーカイブを横断的に比較することで、文化財を専門に扱うためのデジタルアーカイブの基礎知識を身につける。	
	文化財GIS活用論		演習形式で行う。 文化財分野におけるGIS（地理情報システム）の活用に焦点を当て、GISの基礎知識と操作技術、そして文化財分野への応用方法を習得する。 具体的には、フリーのGISソフトウェア「QGIS」を用いて、文化財データを含む様々なデータのデジタル化、GISデータ化、データ分析、そして管理への応用を学ぶ。GISの基本概念から、地図と地理空間情報の基礎、GISデータの種類と活用、QGISの基本操作、ベクタデータとラスターデータの扱い、空間データ分析の基礎、文化財データのGISデータ化、遺跡情報や歴史・文化環境のGIS解析、文化財防災へのGIS活用、文化財GISの応用、文化財データサイエンス、文化財GISの課題と今後の展望といった幅広いトピックを扱う。	
	デジタル形状計測学A(表面形状)	○	演習形式で行う。 3次元計測によって文化財の「可視情報」のデータ取得について、写真測量とレーザースキャニングを中心に理論と実践を学ぶことを目標とする。授業は3次元計測の基礎理論や文化財における意義から始まり、写真測量の原理と実践、各種レーザースキャナーの特性と操作方法、取得したデータの処理・解析まで段階的に進める。各回200分の授業時間を活用し、理論と演習を並行して学習する構成となっており、計測演習やグループワークを通じて、機器の操作からデータ処理までの実践的な技術の習得と理解の定着を図る。	共同
	デジタル形状計測学B(内部構造)	○	演習形式で行う。 文化財の「不可視情報」のデータ取得の実践を学ぶことを目標とする。可視光領域外の情報に限らず、「経年で消えた情報」、「内部の構造」、「ミクロな構造」など、表面の肉眼観察では得られない「見えないもの」の情報は、インドア、アウトドア双方の文化財の現状把握と共に、制作技術などを探る上でも重要である。赤外線、紫外線、X線（X線CTなど）などの不可視領域の電磁波を用いた計測法、さらには顕微鏡や電子顕微鏡などを用いたミクロ観察が不可欠である。実際の機器操作法と取得データの後処理（活用するための準備）を体験する。 （オムニバス方式：全14回） （共同/4回）現地見学について （②塚田良道/4回）文化財の計測について （④村上 隆/6回）文化財の計測技術について	オムニバス方式・一部共同
第II類科目 専門部門 文化財系応用科目	文化財環境論		講義形式で行う。 文化財の保全にとって重要な環境問題を理解することを目標とする。文化財と自然遺産をまとめて、アウトドアとインドアという概念で環境論を論じる。アウトドアにある文化財や自然遺産は、大気環境の影響を直接受け、人工的な空間内にあるインドアの文化財は閉じた系での環境に支配される。双方の環境保全の問題を、温度、湿度、空気環境、光などの環境因子によって考察するとともに、獣害、鳥害、虫害、微生物などの生物学的因子についても論じる。	
	文化財保護政策論		講義形式で行う。 文化財保護政策は、現在文化財保護法の趣旨に基づき、国と地方公共団体、地域社会と民間組織の連携によって進められている。文化財はまちづくりや観光における象徴としての意義も担っており、政策の実践を学んでおくことがデジタル化にあたって重要である。本科目では、文化財保護制度が確立されていく過程、行政組織における実務体制、まちづくりや観光に文化財を活用している地域の実例を学び、文化財保護政策に関する実践的知識を身につける。	
	文化財の修理と複製		講義形式で行う。 文化財をとりまく世界では、落書きなどの人為的被害、地震や水害といった自然災害、さらに戦争まで、文化財破壊のさまざまな要因が発生する。文化財を後世に遺していくためには破壊された文化財の修理と複製、そして活用の知識が求められる。本科目では、修理と複製の歴史、目的と方法、文化財の各分野における修理と複製の実例を学習し、あわせてデジタル技術の活用例も学ぶことで、修理と複製に対応するための実践的知識を身につける。 （オムニバス方式：全14回） （④村上 隆/7回）文化財の複製について （②塚田良道/7回）文化財の修理保全について	オムニバス方式

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化財情報学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第II類科目 専門部門 文化財系応用科目	生物文化多様性論		講義形式で行う。 生物多様性が人間社会にもたらす文化的豊かさ（文化的生態系サービス）の基盤にあるのが、生物文化資源である。持続可能な社会を実現していく上では、生物文化資源の賢明な利用が不可欠である。しかし、生物文化資源の持続可能な利用をめぐることは、多くの課題が存在する。本科目では生物文化資源をめぐる諸課題について概説するとともに、そうした課題を克服し持続可能な社会を築いていくための方法を提示する。	
	デジタル文化財とライセンス管理		講義形式で行う。 デジタル技術の発展により多様化する文化財コンテンツについて、その戦略的展開と新たな付加価値創造のための「ライセンス管理」を理解し、将来のデジタル文化財マネジメントの専門人材として必要な知識を習得することを目標とする。授業では、デジタル文化財特有の権利構造やビジネスモデル、著作権法の基礎から実務的な権利処理、所有権との関係、標準化やクリエイティブ・コモンズなどの権利表記、アーカイブ化における留意点を学ぶ。さらに、NFTの活用やデジタルツールズなど最新の展開も取り上げ、サステナブルな社会実現に向けたデジタル文化財の可能性についてなど、幅広い知識を修得する。	
	デジタル文化財の活用と地域ビジネス		講義形式で行う。 新しい社会資本ともいえる「デジタル文化財」を、デジタル化、ネットワーク化が進む現代社会においてどのように社会実装し、活用していくのか、ビジネス活用の現在を、様々な事例を挙げて概観し、今後の可能性を考察する。 同時に、「デジタル文化財」が実現する豊かな文化体験を、現代社会が抱える課題解決につなげていく方法論と実践の在り方を考えていく。 ・地方創生、地域活性化を目的としたコンテンツ活用の事例と今後の展開 ・展覧会、イベントなどでのエンタテインメント面でのビジネス活用事例と今後の展開 ・学校教育、リカレント教育など教育現場での活用事例と今後の展開 ・国や自治体を中心とした文化財の保護、修復、復元など文化行政活用の現在とこれからなど	
	コンテンツデータマネジメント論		講義形式で行う。 文化財コンテンツの表現で核となる高精細かつ高忠実な再現を実現するために、カラーマネジメントや諧調表現・画像品質を的確に評価し管理するための専門的知識と技術の習得を目標とする。データの入力デバイスごとの特性や、取得データの偏りの把握から、データ転送時のプロファイル活用法の習得、さらに近年急速に多様化が進むアウトプットメディアの特性理解に基づいたコンテンツ再現まで、実際の制作プロセスに沿って学ぶ。これらの実践的な学習を通じて、文化財コンテンツの高精度な再現に必要な専門的知識と技術の習得を図る。 (オムニバス方式：全7回) (⑤阿部信明・47工藤 哲彦・36安藤 真：共同/1回) ガイドランスについて (47工藤 哲彦/3回) 高細密な計測とデータ処理について (36安藤 真/3回) カラーや誤差等のマネジメントについて	オムニバス方式・一部共同
	デジタル文化財演習IIA		演習形式で行う。 3次元計測された文化財のデジタルデータを活用し、博物館・美術館等での展示や教育などの利用を目的としたデジタルコンテンツの制作スキルを習得することを目標とする。授業では、3次元計測データの処理や最適化から始まり、ゲームエンジンを用いたインタラクティブコンテンツの制作に必要な知識と映像表現技術を学ぶ。後半では、グループでの実践的なコンテンツ制作プロジェクトを通じて、企画立案から実装、プレゼンテーションまでの一連のプロセスを体験的に学習する。	共同
	デジタル文化財演習IIB		演習形式で行う。 アウトドア、インドア双方の文化財に対して、可視光による表面観察だけでは取得できない構成材料や内部構造などの不可視情報をX線CT、蛍光X線分析、さらには電子顕微鏡などの分析機器を用いて取得し、そのデータも活用したビジュアルな発表コンテンツを制作し、シアターで上映することを目標とする。文化財の材質や構造、さらには劣化状態などの情報を盛り込むことで、より文化財の本質に迫ることが可能となり、継承や保存修理、さらには複製制作にも寄与することが期待できる。	
	デジタル文化財演習IIC		演習形式で行う。 本科目では、文化財コンテンツの表現・演出技術とユーザ体験（UX）の関連について学ぶ。臨場感や具体的に、没入感、存在感の高い文化財コンテンツの表現・演出事例と同時に、そのユーザ体験の評価手法について、演習を通して習得する。したがって、本科目の目標は、ユーザ体験の視点から先端的な表現・演出技術を理解することである。 本科目の履修を通じて、ディプロマポリシー④、⑦、⑧に関わる資質や能力を身につけることが期待される。なお、講義および演習形式で、対面で実施する。	共同
	デジタル文化財演習IID		演習形式で行う。 文化財に関連した人文学データセットを用いたAI応用例を学ぶ。人文学データセットを用いた画像認識用AIモデルと生成AI活用システムを開発して実際に動かすことでデータ利活用力を養う。これにより、様々なデータを活用して新たな課題を発見し、革新的なアイデアを創出する応用力を身につける。データ利活用力の向上を通じて、画像認識や生成AIを活用したデジタル文化財の研究を自走するスキルを育成することを旨とする。	

授 業 科 目 の 概 要					
(情報科学部デジタル文化財情報学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
第II類科目	実践知系科目	PBL I (研究実践プロジェクト)	○	演習の形式で行う。 4年次の卒業研究や卒業後の職業で実施する技術的な活動を1年次に体験し、大学での学びの目標を理解するとともに、基本的な技術の修得、問題発見、課題解決を体験し、主体的な学びと協働的な問題解決能力を養うことを目標とする。 8名の教員が異なる領域のテーマを提示する。学生はそのうちの1つのテーマを選択しチームを編成する。前半では、教員の指導の下で、テーマに沿って計測、分析、設計、評価等の手法を体験する。後半では、学んだ技術を活用して社会や地域の実際の課題解決にどう生かせるか、提案やプロトタイプ構築を行う。	共同
		PBL II (課題解決プロジェクト)	○	演習に講義を加えた形式で行う。 社会、地域、企業、大学の課題を分析し、その解決策を提案し、プロトタイプを構築することで、問題発見と課題解決の手法を体系的に学ぶことを目標とする。課題テーマの分析、解決策のアイデア出しと設計、プロトタイプ制作と評価、最終報告会を行う。また、演習・実験に必要な問題発見や課題解決の技法やソールの知識はミニ講義により修得する。学生は主体的かつ協働的に課題に取り組む。 (7阿部信明、8寺村淳、2岩浅有記、8伊賀彩子、14中島毅、9齋藤大輔、1井上雅裕 (令和9-10年度)) (7阿部信明、8寺村淳、2岩浅有記、8伊賀彩子、14中島毅、9齋藤大輔、28竹内えり子 (令和11年度))	共同
		PBL III (価値創造プロジェクト)	○	演習に講義を加えた形式で行う。 地域や企業等の実課題を分析し、社会課題の解決や価値創造に向けたビジネスモデルとプロトタイプの提案、構築、評価を行う能力を育成することを目標とする。課題分析、価値提案の設計、プロトタイプの構築と評価、最終報告会が含まれる。学生は公共の福祉、環境保全、経済性を考慮しながら問題解決と価値創造に取り組む能力を養う。本科目で取り上げるテーマには、地域連携PBLや国際PBLで継続するテーマが含まれる。	共同
		産学地域連携PBL		演習の形式で行い、地域でのフィールドワークが含まれる。 地域や企業等の実課題を分析し、社会課題の解決や価値創造を目指したビジネスモデルとプロトタイプを提案、構築、地域での実地評価を行うことを目標とする。授業計画には、地域や産業界と連携した課題分析と価値提案、プロトタイプの設計・構築、地域での実地評価、報告書作成と最終発表が含まれる。取り上げるテーマは、PBL II (課題解決プロジェクト) やPBL III (価値創造プロジェクト) から継続するテーマが含まれる。学生は科学および情報技術を活用した実践的な能力を養う。	共同
		国際PBL		演習の形式で行い、国内外での海外の学生とのフィールドワークが含まれる。 国際チームの多文化、多分野の環境で、国内外の地域や企業の実課題を分析し、社会課題の解決や価値創造を目指したビジネスモデルとプロトタイプの提案・構築を行うことを目標とする。価値提案、プロトタイプ設計・評価、最終報告会が含まれ、国際的な協働を通じた実践力を養う。海外の協定大学で実施する形式1と、国内に海外の大学生を招いて実施する形式2に分類される。形式1には、渡航のためのガイダンスと海外への渡航が含まれる。	共同
		プレゼミ	○	演習の形式で行う。 研究に必要な基礎知識とスキルを習得し、研究活動に参画する準備を行うことを目的とする。研究分野の理解、論文講読、先行研究調査、研究テーマの仮設定、データ収集と分析、実験計画の立案、基礎的なデータ解析を行う。最終発表では、今後の研究テーマの案と研究計画案を報告し、4年次の本格的な研究に向けた準備を整える。	
		卒業研究	卒業研究 I	○	演習の形式で行う。 情報科学部で習得した知識を基にグリーンデジタル分野およびデジタル文化財分野における研究課題を自ら設定し、計画・実施・発表までの一連のプロセスを学び問題解決力の向上、文献調査や分析、研究成果の発表能力を修得することを目標とする。テーマ探索、先行研究調査、研究計画の策定と実施、中間評価、そして最終発表を行う。学生は研究遂行能力と職業倫理の意識を高め、将来の職業に必要な能力を修得する。
卒業研究 II	○		演習の形式で行う。 卒業研究 I での成果を基に、研究計画を更新し、調査・分析を進め、研究成果を卒業研究論文としてまとめることで、問題解決力や分析力、論文作成能力の向上に加え、職業倫理や協働スキルを高めることを目標とする。先行研究の追加調査、研究目的と計画の更新、研究実施、研究成果の評価、論文作成、最終発表会を行う。研究遂行能力をさらに深化させ、将来の職業に必要な能力を修得する。		

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第Ⅲ類 科目 学芸員 資格 科目	生涯学習概論		講義形式で行う。1965年にP.ラングランが提唱した生涯教育論は、賢明な考え・活動のもとに、現状を改善し未来を作っていくような未来志向の理念を強く打ち出していた。本科目では、この原点を見直し、生涯教育・学習の意味や進むべき方向、現代社会をよりよい状態に変えていくための学びのあり方について知識を深める。最終的には、生涯教育・学習の歴史と現状を踏まえて、生涯教育・学習を未来志向で考え、生涯教育・学習を充実させることにより、現在の教育や社会をよりよい方向に改善できるかを具体的に提示できるようになることを目標とする。	
	博物館概論		講義形式で行う。現在日本のどこに行っても博物館があり、さまざまな事業、催しがおこなわれている。美術館、科学館、動物園、民家園もまた「博物館法」が定める博物館であり、博物館は我々の身近に存在する社会教育機関といって良い。そこで本科目では博物館の目的と機能、そこで働く学芸員の職務と倫理、さらに現代社会において博物館の果たすべき使命について、法と実際の業務の双方を通して学び、博物館というものの基礎知識を修得することを目標とする。	
	博物館資料論		講義形式で行う。「博物館法」に規定する博物館資料の種類は多岐にわたる。本科目ではまず多様な博物館資料の収集から、分類整理、そしてその保管に関する理念と方法を学ぶ。そのうえで、デジタル化に対応した資料データベースの作成の基礎知識を修得し、博物館資料に関する調査研究や博物館資料を活用した教育活動の学習もおこなうことで、博物館資料を取り扱う学芸員として身につけるべき知識と技能、そして倫理観を修得することを目標とする。	
	博物館資料保存論		講義形式で行う。絵画をはじめとする美術品や文化財など、資料を長期的に保全するために必要な展示収蔵環境及び修理技術を科学的に捉え、資料を良好な状態で保存していくための知識を習得することを通じて、資料の保存に関する基礎知識を理解し、能力を養うことを目標とする。あわせて、絵画などに関する日本の伝統的な保存方法の歴史を学び、海外の博物館での方法や最近の取り組みなども参考にしながら、保存についての知識を深める。	
	博物館展示論		講義形式で行う。博物館における活動の中で、学芸員ならではの職務として挙げられるのが展示である。本科目では、博物館学芸員として展示をどのように開催していくのかについて、博物館展示の具体的な事例をもとに、展示の「歴史」、「理念」、「役割」、「展示計画」、「展示デザイン」、「その他の展示実務」に関する理論的・実践的な基礎知識を修得し、博物館学芸員が展示活動において求められる能力を養うことを目標とする。	
	博物館経営論		オンデマンドによる講義形式で行う。日本における経済的不況は今なお脱しきれず、企業や行政における組織改革や業務内容の改善が当然の課題となっている。こうした社会的な潮流は博物館経営においても例外とは言えず、博物館の生き残りを賭けた多角的な検討が行われてきている。本科目では、博物館概論で学んだ博物館のあり方を更に深く掘り下げ、今日的な博物館経営の取り組みや課題を概観することにより、博物館が今日直面している諸問題を知り、それに対して博物館はどのような取り組みを行っているかを認識する。本科目の学習によって、学芸員が現代社会においてどのように活動すべきかの指針を修得することが目標である。	
	博物館情報・メディア論		講義形式で行う。本科目は、学芸員資格を取得するための必須科目の一つである。博物館の基本機能の一つとして、多様な資料を収集し、保存することが挙げられる。これらの資料の情報は、効果的に社会へ還元し、多くの人びとに活用してもらう必要がある。そこで、刻々と変化する現代のICT（Information and Communication Technology；情報通信技術）社会において、博物館における情報とメディアの意義と活用方法を修得し、課題に取り組むべき力を身につけることを目標とする。	
	博物館教育論		講義形式で行う。現代社会において博物館は人類共通の資源である「公共財」＝資料を収集・保管、調査・研究、展示、活用する社会装置の一つである。その博物館で行う教育とは、公共財である博物館資料の調査・研究によって蓄積された情報をいかにして来館者、そして広義の利用者に対して提供し、社会に還元するための工夫の手段である。本科目では博物館教育の意義・理念、推移、対象、プログラムという4つの項目を軸に進めることにより、学生は現代における博物館教育の課題・諸問題とその対策について理解する。あわせて各種の博物館におけるこれまでの教育現場での事例から、様々な問題に対する対策の実例を学ぶことで、我が国の博物館における教育について、総合的かつ実践的な知識を身につけることが目標である。	
	仏教と歴史		講義形式で行う。本科目では、歴史研究を進めるうえで必要とされる基礎的な知識を身につけることを目標としている。具体的には、伝来した仏教が日本に根付き、宗教・政治・文化・風俗といった社会の多くの場面に浸透していった様子について理解を深める。そして、古代から近世まで、各時代の中でも著名な人物・出来事に焦点を当て中心に当時の日本社会を述べる。そうしたことを通して、日本史研究の基礎知識を身につけることを目指す。	
	日本の歴史書		講義形式で行う。歴史研究の重要な研究対象である歴史書について、歴史書が基本史料となる古代を中心に、『日本書紀』や『古事記』から、中世の『愚管抄』や『吾妻鏡』などの主要な歴史書を取り上げ、それぞれの史的性格や成立の背景などについて学ぶ。本科目では以上の学習を通して、日本の歴史書に関する基礎知識を修得するとともに、幅広い教養も修得し、歴史書にもとづいて歴史像を理解できる力を身につけることを目標とする。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化情報学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第Ⅲ類科目 学芸員資格科目	中国の歴史書		講義形式で行う。中国はもちろん東アジアの歴史や文化を学び、考え、研究する上で、中国の書物（漢籍）に関する知識は必要不可欠である。この授業では、紀伝体や編年体で書かれた歴史書を中心に、それぞれの時代に編纂されたさまざまな書物へと目を向けていくことで、漢籍の基本的なジャンル（たとえば経書、政書、類書等）や分類法（四部分類）を知り、主として中国史や関連領域の研究に必要な書物についての基礎知識を身につけることを目標とする。	
	東洋文化史		講義形式で行う。中国は古代から独自の文化を発展させてきた。本科目では中国の文化を、儒家や墨家などの思想、漢詩をはじめとする文学、そして絵画や書といった芸術に着目して紹介することで、中国文化の歴史的な流れとその歴史的背景、さらに中国文化の日本への影響について学ぶ。あわせて、建築や美術などの中国独自の科学思想についても参照し、中国の文化とその特質について、歴史を追って説明することができる力を身につけることを目標とする。	
	仏教美術研究A		講義形式で行う。この講義では、日本天台宗の教学に関連する造形芸術について知見を深めることを通じ、専門分野と他の学問領域を統合的に学び、重層的な思考によって現代社会の課題に取り組むことができる能力を修得する。『法華経』を中心とする天台教学は、最澄によって日本に導入されたが、最澄がもたらした教学は、密教や禅を含む融合性を指向していた。その後、密教は拡充され、浄土教の法門が加わるに至る。総合的な日本天台の教学は、いわゆる鎌倉新仏教の母胎となるのみならず、平安時代の貴族社会に浸透し、日本文化に大きな影響を与えた。本科目では、天台教学の基本を知るとともに、教学や信仰を具象化した絵画や彫刻など美術、文学に関する知識を修得することを目標とする。	
	仏教美術研究B		講義形式で行う。この科目は、日本における仏教美術について知見を広め、現代社会に活かせる仏教とは何かを考察するために開講されている。密教寺院における独自の文化財に触れることにより、日本における密教信仰の価値を認識し、その概要を把握するという内容である。その意義は、日本における密教の思想や信仰について、理解を深化することである。以上の学習を通して、本科目では密教とそれに関する仏教文化財の知識を修得することを目標とする。	
	仏教美術研究C		講義形式で行う。この科目は、日本における仏教美術について知見を広め、現実社会に活かせる仏教とは何かを考察するために開講されている。阿彌陀仏信仰が生み出した浄土教文化財の諸相や変遷に着目し、その背後にある浄土教との関わりを理解し、概要を説明するという内容である。その意義は、日本における浄土教の思想や信仰について、理解を深化することにある。本科目ではこれらの学習を通して、浄土教とそれに関する仏教文化財の知識を修得することを目標とする。	
	日本文化総論		講義形式で行う。この科目は、文学・宗教・美術などの諸分野の垣根を越えて、各時代の社会に息づいてきた日本文化を把握するために開講されている。授業では、日本文化の基本概念に加えて、その歴史的背景を学び、具体的な文化事象や芸術作品を通じて、文化の多様性とその変遷を理解する。これらの学習によって、日本文化の多様な側面を深く理解し、その歴史的背景や現代社会への影響を探究するための視点を身につけることを目標とする。	
	日本文学総論		講義形式で行う。この科目は、日本の古典文学を幅広く学び、理解を深めるために開講されている。授業では、日本文学の基本概念とその歴史的背景を学ぶとともに、日本社会や文化にどのような影響を与えてきたかを考察する。また、日本文学に関わる人々の考え方を、歴史・美術・思想の分野の考え方も合わせつつ学ぶ。これらの学習によって、日本文学の多様性とその変遷を理解するために求められる基本的な理論や知識を身につけることを目標とする。	
	民俗学概論		講義形式で行う。現代社会を生きる私たちにとって「民俗」は無関係ではない。当たり前だと思っている習慣・思考や生活文化のなかにも「民俗」は存在している。本科目では、自らのなかにある「民俗」に気づく視点を養うとともに、民俗文化の意味や歴史の変遷についての知識を修得する。授業内では現代的な話題・課題も積極的に取り入れ、課題に対するリアクションペーパーを通して、民俗学からの視点を身につけることを目標とする。	
	歴史地理学		講義形式で行う。歴史地理学の概念・発達過程・方法に関する講義を行う。歴史に関わる事象を地理的環境に着目して考察したり、地理に関わる事象をその歴史的背景に着目して考察したりする歴史地理学の研究について、古代から近現代を対象にした主な研究成果を概観し、歴史地理学に関する主な概念について理解する。また、歴史地理学に必要な様々な史資料（とくに地図）の基礎的利用方法や文化景観の保存・活用における歴史地理学の応用についての知識を修得することを目標とする。	
	美術工芸史概説		オンデマンドによる講義形式で行う。仏教寺院は、建築・仏典・仏像・仏画・仏具など様々な形や素材・技法でつくられた美術工芸品によって構成される総合芸術空間である。こうした仏教美術は、人々の暮らしや営み、歴史と文化を伝える文化財でもあり、未来へと継承することが求められている。この授業では、仏教美術の中から特に絵画・彫刻・工芸品を中心に、作品のテーマや物語、作品を構成する素材や技法を読み取るための基礎知識を学び、「なぜその作品が生み出されたのか？」という問題を考える力を養うことを目標とする。	
考古学概説		オンデマンドによる講義形式で行う。考古学とはどのような学問なのか、その目的・対象・方法を把握するとともに、考古学の研究成果に貢献している関連科学の特性や方法も学び、現代社会において考古学の研究活動に関わる議論や動向を理解する。それらを踏まえ、各時代における考古学の方法による研究成果を、遺跡から発掘された資料のスライドや遺跡の調査データの検討などを通して学び、考古学という学問の特質と方法についての基礎知識を身につけることを目標とする。		

授 業 科 目 の 概 要					
(情報科学部デジタル文化財情報学科)					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
学芸員資格科目	博物館実習Ⅰ-A		対面の実習形式で行う。人文科学系博物館(博物館、美術館、資料館、文書館など)の学芸員として必要な文化財の取り扱い方法について学ぶ。具体的には、主として絵画、書跡・典籍、古文書、歴史資料を取りあげ、各種文化財の形状や取り扱い方法、留意点、調査方法について基礎的知識を理解し、取り扱いの基礎技術を修得する。さらに文化財の毀損事故についても学習し、学芸員として文化財の破壊を予防する心構えについても修得することを目標とする。		
	博物館実習Ⅰ-B		対面の実習形式で行う。博物館資料を保存し継承していくためには、的確な保存修復が必要とされている。そこでこの博物館実習Ⅰ-Bでは、文化財の修復の基礎的な理論、および保存修復材料の基礎的な知識を踏まえながら、実際に陶磁器の修復を授業で行う。陶磁器の修復は、現在の修復方法だけでなく、日本文化の伝統的な修復方法を理解することも目的として、現在の修復材料と伝統的な修復材料・技術(金繋ぎ)を用いて行い、文化財修復に関する基礎技術を身につけることを目標とする。		
	博物館実習Ⅱ		対面の実習形式で行う。学芸員としての実践的能力を身につけるために、学内と学外において実習を行う。春学期は館園実習に参加する準備として、資料の取り扱いの基礎を反復して習得し、あわせて心得や礼儀について学ぶ。秋学期は展覧会や教育事業における学芸員の業務の一部を、仕事の流れを追いながら修得する。基本的にグループワークや個人ワークで課題に取り組み、館園実習の報告会や展覧会プレゼンテーションなど、口頭発表も行うことで、学芸員としての実践的能力を身につけることを目標とする。		
第Ⅲ類科目	ウェルビーイング科目	ウェルビーイング概論		オンデマンドによる講義形式で行う。ウェルビーイングに関する基本概念を学び、個人と社会の幸福について多角的な視点から理解を深めることを目標とする。授業では、ケーススタディ分析やオンライン上での意見交換を交えながら、ウェルビーイングの定義と歴史的背景の理解、社会的要因との関係、経済的視点からの分析を通じて、身体的・精神的・社会的な幸福の要素を探究し、現代社会における課題を考察する。さらに、個人や組織、地域社会においてウェルビーイングを向上させるための実践的アプローチについても学ぶ。	
		仏教とウェルビーイング		オンデマンドによる講義形式で行う。仏教的視点から幸福とは何かを探究し、仏教の教えがウェルビーイングに与える影響を深く理解することを目標とする。授業では、仏教の歴史的背景や哲学的概念を紹介し、ケーススタディ分析やオンライン上での意見交換を通じて、八正道や慈悲の実践など仏教が有する人間の幸福観と現代社会における応用について理解する。最終的には、仏教と現代のウェルビーイング理論との関連性を考察し、実生活への応用方法に関する知識を身につけることを目指す。	
		身体と心の健康科学		オンデマンドによる講義形式で行う。スポーツと健康の関係、ストレス管理、睡眠など、身体と心の健康を科学的に理解することを目標とする。授業では、身体の構造と機能、心の健康に関する理論、そしてこれらがどのように相互に影響し合うかを探究する。さらに、専門家やゲストを迎え、実際の健康維持方法として、適切な運動プログラムの設計や栄養バランスの取り方、ストレスを軽減するためのリラクゼーション技術などを学ぶ。最終的には、人々がより健康で充実した生活を送るため、身体と心の健康を総合的に理解することを目標とする。	
		倫理と幸福の哲学		オンデマンドによる講義形式で行う。幸福に関する倫理的視点を深く理解し、哲学的な議論と考察を通じて倫理と幸福の関係を探究することを目標とする。授業では、古典的な哲学者の著作や現代の倫理学者の論文を読み解き、幸福に関する多様な視点を紹介する。また、現代社会における倫理的課題を取り上げ、それらが個人と社会の幸福にどのように影響するか分析する。自らの考えを深めながら、オンライン上での他者との意見交換を通じて新たな視点を得ることで、倫理と幸福の関係についての深い理解と、日常生活において倫理的な判断を下すための知識を身につけることを目指す。	
		ウェルビーイング応用実践		演習形式で行う。ウェルビーイングの理論を実際の生活に応用する方法を学び、実践的なスキルを身につけることを目標とする。授業では、特定のテーマに基づく実践的な体験型学習を通じて、ウェルビーイングに関する日常生活や職場での具体的な応用方法を探究する。また、職場、教育、地域社会などにおけるウェルビーイング向上の実践事例を分析し、個人ワーク及びグループワークを通じて、理論と実践の橋渡しを行う。最終的には、学生がウェルビーイングの理論を実生活に応用し、人々がより豊かで充実した生活を送るための実践的スキルを身につけることを目指す。	
		ウェルビーイングPBL		演習形式で行う。プロジェクトベースの学びを通じてウェルビーイングに関する具体的な課題を探究し、その解決策を考察することによって、ウェルビーイング向上に向けた実践的なスキルを身につけることを目標とする。授業では、学生自身の興味や関心に基づきグループ単位でプロジェクトのテーマを設定し、実際の社会問題や個人のウェルビーイング向上に寄与する内容とすることを求める。定期的なフィードバックセッションやディスカッションを通じて、プロジェクトの進捗を確認し、改善点を見つける機会を提供する。最終的には、プロジェクトの成果を発表し、他の学生や教員からのフィードバックを受けることでウェルビーイングに関する理論と実践の両面からの理解を深め、実社会での応用力を養うことを目指す。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化財情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第Ⅲ類科目 アントレプレナーシップ 育成教育プログラム	基礎	超スマート社会論	オンデマンドによる講義形式で行う。「これからの自分はどうあるべきか」「新しい価値をどうやって生み出せるのか」などの意識を高め、次代のアントレプレナーとしての原動力を育むことを目標とする。未来の社会は仮想空間と現実空間が高度に融合し、人々が生き生きと活動し、快適に暮らす社会が実現するとされている。人とロボット・AIとの共生、多様なニーズに合わせたサービスの提供とサービス格差の解消、新しいコミュニティの創造など新たな価値が生み出される。しかし、一方で様々な問題も起きてきている。超スマート社会を実現する様々な技術や社会の動向を学び、私たちの生活がどのように変わるのか、そのような社会で私たちはどう活躍し、貢献できるのかを考える。	
		地域人イズム論	オンデマンドによる講義形式で行う。全国の「地域人」の生き方・働き方、価値観、ライフストーリーに触れ、地域で生きることの面白さ、魅力に出会い、自分自身が目指したい将来の「地域人」像を描き、「地域人」とは何か、自分自身がなりたいたい「地域人」とはどのような姿かについて他者に伝えられるようになることを目標とする。地域を支え、多様な立場で地域を創造する全国の「地域人」の生き方・働き方を取り上げ、これから自分自身がどのような「地域人」像を描きながら、生きていきたいかを探究する。	
		アントレプレナーシップ論	オンデマンドによる講義形式で行う。自分自身が将来経済社会において活躍するために必要な「アントレプレナーシップ」とは何か、「アントレプレナーシップ」を身につけるために必要な学びとは何か理解して、今後の自身の専攻科目の学びの礎とすることを目標とする。停滞する日本社会では新しい価値を創出するイノベーションが求められている。起業家をはじめ実社会で活躍する企業人の事例に多く触れて、講義を通じての質疑や意見交換の中から、経済社会で活動するにあたり必要とされる基礎知識を理解し、実際に生かせるようにする。加えて起業への興味・関心を持ち、実際のビジネスプラン策定に必要な心構えや専門知識及び準備の手順を理解し、新たな価値を提供し社会に貢献するために必要なアントレプレナーシップを身につけることを目指す。	
		イントレプレナーシップ論	オンデマンドによる講義形式で行う。組織内における起業家精神の基本概念を学び、新しい価値を創造する革新的なアイデアを実現するための理論を理解することを目標とする。授業では、実際の企業事例を紹介し、ケーススタディを通じてリーダーシップ、課題解決力、イノベーション思考を養う。また、オンライン上で学生同士の意見交換の機会を提供し、組織の活性化や業績の向上、社会に貢献する具体的な企画の立案にも挑戦する。最終的には、学生が組織内での起業家精神を発揮し、プロジェクトを成功させるための基本知識を身につけることを目指す。	
		パブリックサービス論	オンデマンドによる講義形式で行う。公共サービスの基本概念、行政の役割やサービスの提供方法について理解することを目標とする。授業では、公共サービスの歴史的背景や基本的な理論を学び、福祉、教育、医療、防災などに関する政策やサービス提供の事例を紹介する。また、オンライン上で学生同士の意見交換の機会を提供し、地域における公共サービスの向上に向けた具体的な政策の立案にも挑戦する。最終的には、公共サービスの役割とその提供方法についての深い理解を持ち、実際の政策やサービス提供の現場で応用できる基本知識を身につけることを目指す。	
	応用	ロジカルシンキング	講義形式で行う。ロジカルに考える思考力とビジネスで活用できる各種フレームワークを組み合わせた課題解決の手法を修得することを目標とする。直感や感覚的に物事を捉えるのではなく、筋道を立てて矛盾・破綻がないように論理的に考え、結論を出すロジカルな思考法はビジネスにおいて重要なスキルである。複雑な情報や自分の意図を、相手に的確にかつばやく伝えるために必要な考え方を個人ワークやグループワークを通じて学び、より実践的な知識を身につけることを目指す。	
		データ分析技法	演習形式で行う。大量のデータが得られるようになった現代では、データをもとにした意思決定やアクションを行う必要性が業界問わず増している。「課題設定→分析設計→データ整備→データ分析→結果解釈/施策検討」というデータによる意思決定の進め方についての一連の流れを学ぶ。店舗の実データをを用いて、「どのような課題を解決すべきか（課題設定）」、「どのような分析を行うか（分析設計）」、「分析結果からどのようなアクションにつなげるか」を多数の演習やグループワークを交えて実践的に学び、データドリブンな意思決定を進めるための礎を体得することを目標とする。	
		プログラミングの基礎	演習形式で行う。コンピュータの特徴を踏まえて、プログラミング的な思考を習得することを目標とする。プログラミングの基本的な構文を学習するため、プログラミングツール「Scratch」を使用し、様々な指令を与えて具体的な反応を見ることを通じて、プログラミング的な思考を身につける。さらに、ヒーリング要件をもとに実際にプログラムを設計し、ロボットへの実装と運用までを試みることで、実践的にプログラミングとアルゴリズムを学ぶ。	

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化財情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第三類科目 アン トレ プレ ナー シ ュ プ 育 成 教 育 プ ロ グ ラ ム 応 用	ファイナンスの基礎		講義形式で行う。地域経済を担う中小企業の機能と役割を理解して、ステークホルダーからの支持、支援を得ながらの確かなファイナンスのもと、実現可能な起業計画の策定方法を修得することを目標とする。社会においては、あらゆる事業者が社会の変化に対応してイノベーションを起こし、持続可能なものにしていくことが求められており、それゆえファイナンスの知識を具現していることが不可欠である。経済活動のしくみとその内容、意味、歴史的背景や問題点を考察しながら、産業の育成や起業の在り方を検討し、国際社会の動向とその影響、市場メカニズムの意義と限界を理解するとともに、国内においては人口減少及び資金調達方法の多様化にともない激変する金融システムも理解しながら、的確なファイナンス手法とは何かを学ぶ。	
	財務会計の基礎		講義形式で行う。「財務諸表」と「経営」を結び付けて考えることが出来る人材へのニーズは非常に高まっている。また、将来経営者として、自身の経営する会社の持続可能性を高めるうえでも大変重要なポイントになる。企業活動の結果である「財務諸表」の数字から、どの様な企業活動を進めていたのか、「財務諸表」を身近にしていける事を目的にする。様々な企業の「損益計算書」や「貸借対照表」の数字について、様々な視点から考察しながら、グループ討議等により他者の視点を共有し、視野を広げて想像し分析する力を身につけることを目標とする。	
	マーケティングの基礎		講義形式で行う。マーケティングの基本用語や機能についての理解をもとにして、デジタルマーケティングをはじめとする近年のマーケティング実践を、実例を踏まえて学ぶ。デジタルマーケティングにおいても、顧客理解を起点としてものごとを考えると・マーケティング思考の重要性は変わらない。実社会の企業や組織の発展やヒット商品の誕生などの要因分析や、商品開発、起業などの場面で、自ら活用・実践できるようになることを目標とする。	
	言語表現技術		講義形式で行う。コミュニケーションに必要な「ことば」を改めて取り上げ、ことばの力を知り、自分らしい「伝わる表現力」を習得することを目標とする。具体的な事例や自分の周りの出来事から何を感じ、何が問題なのか、どう解決できるかを考え、日頃の問題意識から社会を見る目を養う。それらの視点を意識したうえで、コミュニケーションの表裏である「きく」を実践する。実際にインタビューを行うことで、何をきくのかの大切さ、事実をきく重要性を学ぶ。また、いろいろな意見から真実にたどり着くには何が必要か実践と討議により考える。	
	情報表現技術		講義形式で行う。地域や企業の情報発信における課題を解決するために、文章や画像、動画といったデジタルコンテンツの企画・制作に関する技術を学ぶ。誰もがデジタルメディアを通じた情報発信にかかわるようになった現場の課題に応えるスキルを実践的に学び修得することを目標とする。ワークショップとグループワーク、発表、講評の繰り返しを通じて、文章や画像、動画といったデジタルコンテンツの企画・制作に関するスキルを身につける。	
	キャリア探究A		講義形式で行う。大手企業から中堅企業まで様々な経営者または経営管理者層を招き、企業の役割、業種の多様性、業界の動向、経営理念、経営戦略、経営者の役割とマネジメントを中心に、企業経営の実践について体験に基づいた講義を行う。さらに、今後、企業に求められる人材像をテーマとしてグループワークを行い、人間が働くことの意義や仕事（職業）の選択の考え方について議論することによって、自身の将来のキャリアを探究することを目指す。	
	キャリア探究B		講義形式で行う。中小企業の経営者を招き、中小企業の役割、業種の多様性、経営理念、経営者の役割とマネジメントなど、企業経営の実践に基づいた講義を行う。さらに、これらをテーマにしたグループワークを行い、働くことの意義や仕事（職業）の選択の考え方について議論することによって、企業経営の理念や方針、マネジメントの実践について業種による違いと共通点に関する理解を深め、自身の将来のキャリアを探究することを目指す。	
	キャリアデザインA		講義形式で行う。「より大きな舞台で活躍できる力をつけ、目標とする企業の選考、採用にむけて挑戦する」ことをテーマにする。将来のキャリアビジョンを描き、実現するためのはじめの一步として自己理解を深め、自分らしいキャリア構築を実現するために具体的なアクションプランを策定すると同時に、目標達成にむけて必要なスキルを毎回の実践的トレーニングを通し高め、最終的には社会で求められる資質・能力を培うことを目指す。	
	キャリアデザインB		講義形式で行う。インターンシップ参加を念頭に置き、就職活動本番へ向けた準備を進めていくための科目である。より実践的な場面を想定して、マナーの基本を理解し、身だしなみ、面接時のマナーを身につけることを目標とする。また、興味のある業界や、自分の売り込むポイントがどこであるかを明確にし、企業に伝わる内容へと進化させる。さらに、インターンシップへの参加も含めた今後の就職活動に向けた計画書を作成し、それに基づいて実行する。	
コミュニケーション		講義形式で行う。多様な価値観が様々な方法で飛び交う時代に、コミュニケーションスキルは最も重要なスキルの一つである。1対1、複数対複数、ワークショップ形式、ビジネスシーン等のシチュエーションに基づいた重要要素、スキルの理解とグループワークでの実践を通じて、今後のビジネスや社会生活において有用な知識を習得することを目標とする。様々なシチュエーションを想定し、社会に出てからも“使いこなせる”オンライン・オフラインを問わない万能なコミュニケーションスキルを基礎と実践で学ぶ。		

授 業 科 目 の 概 要				
(情報科学部デジタル文化財情報学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
第Ⅲ類科目 アントレプレナーシップ育成教育プログラム 応用	リーダーシップ		講義形式で行う。新たな価値を生み出すための変革を実現するために、自らが主体となって様々な人々を巻き込み、動機づけ、社会課題に挑戦するリーダーシップのあり方やスキルについて学ぶ。加えてモチベーション理論や関連した行動科学の理論を学び、身近な組織や自分が所属する集団の状況をこれらの理論に当てはめて分析することで、リーダーシップの有効性と集団の状況との関係を考える。様々なリーダーシップ理論を援用して、自分自身の行動スタイルやリーダーシップを発揮できるようになることを目標とする。	
	ファシリテーション		講義形式で行う。現実社会で難しい状況にもひるまず臨むファシリテーション力を身につけ、多様な価値観・背景をもつ参加者が、目的実現に向けて、限られた時間の中で合意形成、解決策を考案できるようになることを目標とする。「お互いを知り合う」ことから始め、現状の問題意識、将来への思い、テーマ設定、合意形成、解決策決定など、段階に応じた話し合いを実践する。これらのグループワークを通して、必要最小限のファシリテーション知識を確認したうえで実践練習し、振り返り、様々な手法を身につける。	
	プレゼンテーション		講義形式で行う。プレゼンテーションの概念、作成方法および発表手法を学び実践することで、相手に伝わるアウトプット（言語化・表現手法）スキルの習得を目標とする。プレゼンテーション＝単なる発表・報告ではなく、ビジネスシーンにおいて必要とされるプレゼンテーション（相手を動かす、目標を達成する）について理解し、構成の作り方・デザインスキルを身につける。また、ターゲット・目的・シチュエーションに合わせてプレゼンテーションの構成を自分の力で組み立て、伝えたいことを論理的にまとめ、言語化する力を培う。	
	マネジメント		講義形式で行う。企業やNPOといった組織が期待に応える成果をあげていくために必要な活動の背景にあるマネジメントの基礎を学び、実践するための継続学習の起点を作ることを目標とする。マネジメントとは何か、その目的、役割は何か、どのようなことをすればよいのかを事例や演習を通じて全体像を習得する。事業を立ち上げる土台となるマーケティングとイノベーションの位置づけと関係、アントレプレナーシップに基づく戦略の習得にもウエイトを置き、バランスの取れたマネジメントを学ぶ。	
	ビジネス英語		演習形式で行う。世界のビジネスシーンでいま何が起きているのか、また国際社会での日本の立ち位置について理解し、学生自らがそれらのテーマについて主体的に思考する機会を設ける。授業はAll English、すなわち英語で行われる為、学生の基礎英語力をビジネスに必要な英語コミュニケーション力へとブラッシュアップすることを目標とする。具体的には、英語でビジネスについてのインプットを行い、身に付けたビジネス英単語や表現方法を活用しながら英語でのアウトプットにも挑戦する。	
	ビジネス中国語		演習形式で行う。グローバルビジネスの現場において使われる中国語コミュニケーションの理論、基礎知識、実践能力を学ぶ。中国ビジネスをみていくうえで必要とされるビジネスコミュニケーションの基礎を学び、あわせて中国文化への理解も深めながら、具体的な中国語ビジネスコミュニケーションスキルを場面別に学習する。さらに、基礎知識と応用能力を融合させ、実践的なビジネスコミュニケーション能力を身につけることを目指す。	

授 業 科 目 の 概 要					
(情報科学部デジタル文化財情報学科)					
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
III 類 科 目	アントレプレナー シ ッ プ 育 成 教 育 プ ロ グ ラ ム	融 合 ・ 実 践	学融合PBL（旅する大学）A	演習形式で行う。「アントレプレナーシップの実践」をテーマに、異なる分野の知識を融合しながら、起業家と連携して実施する課題解決型学習。「旅する大学」には、大別して①多様な知識と技能を学ぶ旅（学内・理論）、②社会の課題を解決する旅（学外・実践）という二つの枠組みがある。この科目は②に関わるものであり、学生が教室内で学んだ知識をもとに、教室外の現地で応用実践する機会を提供する。特定の地域をフィールドとし、起業家との協働を通じて地域資源を活用した実践的なプロジェクトに取り組むことで、既存の枠組みにとらわれない思考力と実行力を身につけることを目指す。	
			学融合PBL（旅する大学）B	演習形式で行う。「アントレプレナーシップの実践」をテーマに、異なる分野の知識を融合しながら、企業と連携して実施する課題解決型学習。「旅する大学」には、大別して①多様な知識と技能を学ぶ旅（学内・理論）、②社会の課題を解決する旅（学外・実践）という二つの枠組みがある。この科目は②に関わるものであり、学生が教室内で学んだ知識をもとに、教室外の現地で応用実践する機会を提供する。特定の地域をフィールドとし、企業との協働を通じて地域経済に貢献する組織的なプロジェクトに取り組むことで、組織のイノベーションや成長を牽引する思考力と実行力を身につけることを目指す。	
			学融合PBL（旅する大学）C	演習形式で行う。「パブリックサービスの実践」をテーマに、異なる分野の知識を融合しながら、自治体と連携して実施する課題解決型学習。「旅する大学」には、大別して①多様な知識と技能を学ぶ旅（学内・理論）、②社会の課題を解決する旅（学外・実践）という二つの枠組みがある。この科目は②に関わるものであり、学生が教室内で学んだ知識をもとに、教室外の現地で応用実践する機会を提供する。特定の地域をフィールドとし、自治体との協働を通じて地域の課題解決と活性化に貢献するプロジェクトに取り組むことで、社会ニーズやテクノロジーの変化に対応できる行政を担う思考力と実行力を身につけることを目指す。	
			マイスターワークショップ	演習形式で行う。現役の起業家やビジネスパーソン等を迎えた体験型学習を通じて、新しいビジネスの開拓、既存の仕事や事業の改革、人やコミュニティづくりなど、新しいことに一歩を踏み出し、社会に貢献できる能力を「知識」と「実践」の融合により修得する。様々な分野で活躍する方々との対話を通して、地域を題材とした学びと活動を一体化した実践的な学びを行い、新しいことにチャレンジするアントレプレナーシップの修得し、地域戦略人材となることを目標とする。	
			マイスターフィールドワーク	演習形式で行う。エリアキャンパス及びサテライトキャンパス（南三陸、京都、藤枝、淡路、阿南）や付置研究所である地域構想研究所の地域支局を活用してフィールドワークを実施し、現地の自治体、NPO、企業、教育機関などと協働し、地域の課題解決に取り組む。地域に関するデータの収集・整理・分析を通じて、地域の課題を発見し、改善・解決するための方向性を構想しながら活動計画を立て、実行するための手法を身につける。これまでの「知識」を「実践」の場で活用できるようにすることを目標とする。	
			マイスターインターンシップ	実験・実習形式で行う。インターンシップを通じて国内における様々な組織で実施されている仕事を体験し、労働の意義・倫理等を自ら気づき、職業への意識や理解を高め、社会人としての必要な技能を培うと共にキャリアを考えることを目標とする。企業実習にあたっては事前に必要な業界研究・企業研究を実施する。実習では日々の気づき、体験を通じて得られた知見、その課題などについて毎日リフレクションを行い、実習レポートを取りまとめる。それらの経験を発表、グループで共有し、将来のキャリアに繋げていく。	
			短期留学	実験・実習形式で行う。グローバル化の進む世界にあって、国内外を問わず、異文化理解、外国語習得、国際的活動に必要なコミュニケーション能力が強く求められる。この科目では、海外での短期研修を通じて、単純な語学力の向上だけでなく、異文化・多文化環境への適応力を高めるとともに、外国語による実践的なコミュニケーション力の向上を図る。最終的には、多文化社会において、自らが有する実力を発揮するための自信を体得することを目標とする。	
			海外インターンシップ	実験・実習形式で行う。海外において一定期間実施する就業体験を通じて、国際的なビジネスにおける職業への意識や理解を高め、リーダーシップやチームワークを実践的に学び、グローバルな知見を広げることが目標とする。また、複数業種の海外企業を視察して多様な働き方を知り、異なる文化や価値観に触れることで、グローバルな思考力を養う。最終的には、学生がこれらの経験を通じて、広い視点から自身の将来のキャリアを思考し、職業選択における人生の選択肢を広げることが目標とする。	

学校法人大正大学 設置認可等に関する組織の移行表

令和7年度		入学 定員	編入学 定員	収容 定員		令和8年度		入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
大正大学						大正大学					
仏教学部	仏教学科	100	33 ^{3年次}	466	→	仏教学部	仏教学科	100	33 ^{3年次}	466	
人間学部	人間科学科	120	2 ^{3年次}	484		人間学部	人間科学科	120	2 ^{3年次}	484	
	社会福祉学科	65	2 ^{3年次}	264			社会福祉学科	65	2 ^{3年次}	264	
臨床心理学部	臨床心理学科	110	2 ^{3年次}	444		臨床心理学部	臨床心理学科	110	2 ^{3年次}	444	
文学部	人文学科	65	2 ^{3年次}	264		文学部	人文学科	65	2 ^{3年次}	264	
	日本文学科	70	2 ^{3年次}	284			日本文学科	70	2 ^{3年次}	284	
	歴史学科	160	2 ^{3年次}	644			歴史学科	160	2 ^{3年次}	644	
表現学部	表現文化学科	80	-	320		表現学部	表現文化学科	80	-	320	
	メディア表現学科	155	-	620			メディア表現学科	155	-	620	
地域創生学部	地域創生学科	100	-	400		地域創生学部	地域創生学科	100	-	400	
	公共政策学科	100	-	400			公共政策学科	100	-	400	
					→	情報科学部	グリーンデジタル情報学科	60	-	240	学部の設置(認可申請)
							デジタル文化財情報学科	60	-	240	学部の設置(認可申請)
計						計					
		1125	45	4590				1245	45	5070	
大正大学大学院						大正大学大学院					
仏教学研究科	仏教学専攻(M)	30	-	60		仏教学研究科	仏教学専攻(M)	30	-	60	
	仏教学専攻(D)	7	-	21			仏教学専攻(D)	7	-	21	
人間学研究科	社会福祉学専攻(M)	5	-	10		人間学研究科	社会福祉学専攻(M)	5	-	10	
	臨床心理学専攻(M)	18	-	36			臨床心理学専攻(M)	18	-	36	
	人間科学専攻(M)	3	-	6			人間科学専攻(M)	3	-	6	
	福祉・臨床心理学専攻(D)	3	-	9			福祉・臨床心理学専攻(D)	3	-	9	
文学研究科	宗教学専攻(M)	5	-	10		文学研究科	宗教学専攻(M)	5	-	10	
	宗教学専攻(D)	2	-	6			宗教学専攻(D)	2	-	6	
	史学専攻(M)	10	-	20			史学専攻(M)	10	-	20	
	史学専攻(D)	2	-	6			史学専攻(D)	2	-	6	
	国文学専攻(M)	3	-	6			国文学専攻(M)	3	-	6	
	国文学専攻(D)	2	-	6			国文学専攻(D)	2	-	6	
計						計					
		90	-	196				90	-	196	